

ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

Kč 24,-

30

Sk 29,-
DM 2,-

EXCAVATOR





AMIGA CD 32

7.990 Kč

NABÍZÍME AMIGU CD 32 ZA NAPROSTO FANTASTICKOU CENU!

AMIGA 1200 + DÁREK 12.990 Kč

AMIGA 1200 + DELUXE PAINT + ORIGINÁLNÍ HRY 13.490 Kč

MONITOR PRO A1200 14.900 Kč

AMIGA 500, 500+ 6.500 Kč

NABÍZÍME ORIGINÁLNÍ HRY – cca. 300 TITULŮ.

Na veškeré zboží je poskytována záruka. Zboží zasíláme i na dobírku.
Praha 2, Polská 15 (metro A, nám. Jiřího z Poděbrad). Tel. 02/6275250, 02/8257484, Fax 02/7916018.



AMIGA CD32

7.990,-

VELKÁ NABÍDKA CD-DISKŮ PRO CD32

ELITE II - FRONTIER....1	100,-	CANNON FODDER.....1	100,-
LABYRINTH OF TIME ..1	050,-	CASTLES II.....1	100,-
SENSIBLE SOCCER ...1	000,-	DISPOSABLE HERO ...1	100,-
GUNSHIP 2000.....1	100,-	HUMANS I & II.....1	100,-

CELKEM VÍCE NEŽ 50 DISKŮ!

Nabízíme též široký sortiment zboží pro majitele počítačů
Atari XE/XL, ST/TT/Falcon, Commodore 64, Amiga i PC.

Najdete nás hned u stanice metra Národní

PC Shop

Vladislavova 24

110 00 Praha 1

metro Národní

tel./fax 24228640

otevřeno Po-Pá 9-18, So 9-13

JRC

Chaloupeckého 1913

169 00 Praha 6

tel. 354979

otevřeno Po-Pá 10-18

posíláme na dobírku

Děkujeme všem, kteří se namáhali a poslali nám nějaké to písmeno. Nežli se však vrhnu do té haldy dopisů (jak jinak), tak bych rád prostřednictvím této rubriky napsal, aby všichni, kteří nám píšou ohledně pomlouvání at už Amigy, nebo PC, aby tak nedělali, protože stejně budou oba tyto počítače v tomto časopise zastoupeny. PCčkáře bych tímto poprosil, aby se o Amize nezmiňovali jako o nějaké hříčce přírody, nebo jinak podobně. Mimochodem všichni, kteří takovému blbosti píšou, asi nic neví o takových strojích, jakými jsou Amiga 4000. Tato hříčka přírody, jak ji mnozí nazývají, strčí svým výkonem do kapsy jakoukoli 486. To samé platí i pro vás amigisti, abyste neodsuzovali nás PCčkáře z takovýchto hloupých a malicherných příčin. Každý má právo na poklidný život.

A co se týče toho, že si stěžujete na procentuální rozdělení PC a Amiga her. K tomu snad jen to, že se snažíme, aby toho na oba zmíněné počítače bylo asi tak zhruba stejně. Vznikne-li situace, že je v čísle na jeden z výše jmenovaných počítačů her více, tak to není záměr, ale jen to, že na ten, či onen počítač bylo zrovna víc recenzí.

Když už něco chcete napsat, napište raději, co se vám na Excaliburu líbí, a co by bylo třeba změnit. Opravdu už nepišete nic proti PC a Amize, protože je to už trapné a nikdo z redakce se tomu už nesměje (kromě vydavatele, kterého se to netýká, jelikož vlastní MAC).

A nyní již k dopisům. Na začátek trochu kritiky.

Kolik stojí Indy?

Jako první mě zaujal dopis od Miroslava Šuly. Dopis je velmi dlouhý a plný faktů ohledně Silicona Graphics, které by asi každého nezajímaly. Mladému pánovi (dokonce zaslal i rodné číslo) se nezdály ceny, které jsem napsal ve článku "Jak vlastně vznikají 3D objekty v hrách?" (Ex26). Napsal jsem, že sestava Indy se dá pořídit za necelých 400 000 Kč., ale pan Šula píše, že stojí jen 250 000 Kč. Tak, milý Miroslave, sestava Indy opravdu stála jen 250 000 Kč., ale ceny se bohužel zvýšily a tento starý typ vystřídal nový, který stojí opravdu okolo 400 000 Kč. Indy v tomto základním vybavení obsahuje jen 16 MB RAM, což je na program, který vyžaduje 64 a doporučuje se 250 MB RAM, opravdu málo.

Nejde nahrát

Dále tu máme dopis od Petra Havláta, který píše, že nemůže nahrát hru Doom a Powermonger.

Milý Petře, bohužel nevím, co myslíš tím "nejde nahrát". Nejde-li ti nahrát hra z diskety, pak je vadná. Ale jestli ti hra nejde nahrát, pak máš možná málo paměti (skleróza -ml-), nebo ti nestačí hardware (jsi vadný - ne, to byla legrace, hardware je v pořádku, sorry -ml-).

Otevřená paměť

Hello Excalibur, (Hello Kide! -autor) už jsem nemohl jinak, mé pudy mě vyhnali od počítače k psaní dopisu, nemám osobně nic proti Amigistům (do bastily s nima), ale to, jak se doptávají místa, mě už začíná štvát. (Kide, ty mě už taky pěkně šveš a taky tě neposílám do Bastily. -autor) Amiga vymírá a ty redakce, s ním - ne, je to vlastně opačně nebo tak nějak, to jsem ale spletl, ne? Ani nevím, kde začíná ta moje poznamka. A teď koukám, že tam před tím bylo něco jiného a už to tam není. Co to? -ml- A zbytky by chtěly více místa na úkor nejlepších věcí na světě PC. Již takhle mají přebytek místa, které stejně nemají čím zaplnit. Na těch šest stran v čísle 26 dali stejně jen hry strašné grafiky, která se PC jen stěží vyrovná. Jinak je Excalibur docela pěkné dílo (až na ty Amigy). Proč jste ještě nevytiskli recenzi na Blake Stone, je stejně dobrý jako ten váš Doom a hlavně jde na 286 s otevřenou pamětí alespoň na 605 KB. Chtěl bych vědět,

Každý došlý hlas se připočítává k současným výsledkům hitparády, které se můžete zúčastnit i Vy! Stačí, když nám pošlete kromě žebříčku svých pěti nejoblíbenějších her včetně jejich výrobců odpovědi na následující otázky. Pro vylosovaného výherce je připraven joystick od firmy



1 Dnes je průměrná cena lepší hry 1200 Kč.

Kolik by měla stát hra, abych si kupoval:

a) 1 hru za rok za max. Kč

b) 1 hru za měsíc za max. Kč

c) 1 hru za týden za max. Kč

2 Typ počítače, vybavení, které vlastním, a typy mých oblíbených her:

3 Chystám se navštívit Excalibur Show nebo Zlatý joystick:

4 Můj názor na novou generaci Excaliburu:

PC

1. Doom, ID soft
2. Lands of Lore, Westwood
3. Mortal Kombat, Virgin
4. Dune II, Westwood
5. Shadowcaster, Origin
6. Arena the Elder Scrolls, Microprose
7. Day of the Tentacle, Lucas
8. Legend of Kyrandia 2, Westwood
9. Larry VI, Sierra
10. Goblins 3, Coktel Vision

AMIGA

1. The Settlers, Blue Byte
2. Perihelion, Psygnosis
3. Ishar II, Silmarils
4. Dune II, Virgin Games
5. Hero Quest II, Gremlin
6. Body Blows Galactic, Team 17
7. Hired Guns, Psygnosis
8. Street Fighter II, US Gold
9. Simon the Sorcerer, Adventure Soft
10. Lure of the Tempres, Virgin

ST

1. Ishar II, Silmarils
2. Legends of Valour, US Gold
3. Ween, Coktel Vision
4. Robocop 3, Ocean
5. Lure of the Temptress, Virgin Games
6. Desert Strike, Electronic Arts
7. Shadowlands, Domark
8. Pushover 2, Ocean
9. Vroom Multiplayer, UBI Soft
10. Powermonger, US Gold

8-BITY

1. Dragon Wag, Interplay
2. Adax, Avalon
3. Draconus, Cognito
4. Pirates, Microprose
5. Mission Shark, Avalon
6. Krucjata, ASF
7. Hans Kloss, Avalon
8. Turracan II, Rainbow arts
9. The Neverending Story, Datasoft
10. Lemings, Psygnosis

EXCALIBUR

1. Beneath the Steel Sky, Virgin
2. Myst, Broderbund
3. The Settlers, Blue Byte
4. Tajmství Oslího ostrova, Pterodon's
5. Rebel Assault, LucasArts
6. Doom, ID Soft
7. Dracula Unleashed, Viacom
8. The Seventh Quest, Virgin
9. Arena the Elder Scrolls, Bethesda
10. Simcity 2000, Maxis
11. Gabriel Knight, Sierra On-Line
12. Quest for Glory IV, Sierra On-Line
13. Perihelion, Psygnosis
14. TFX, Digital Image Design
15. Leisure Suit Larry VI, Sierra On-Line
16. Hand of Fate, Westwood
17. Iron Helix, Spectrum Holobyte
18. Mortal Combat, Acclaim Entertainment
19. Critical Path, Media Vision
20. Simon the Sorcerer, Adventure Soft

RUBRIKY

dopisy	3
hitparáda	3
obsah	3
IN-OUT	3
KNIHY: Civilization, Railroad...	4
KOMENTÁŘ: CD hry	6
INFO: EX v červenci a v srpnu	6
MAGAZIN: Virtuální realita	7
HARDWARE: Supervision	7
PŘEHLED: Přehled her Ex18-29	17
plakát	18-19

RECENZE

1942 The Pacific Air War	10
Allan Border's Cricker	11
Al-qadim the Genie's Curse	21
Archon Ultra	26
Brian the Lion	29
Brutal Football	26
Conspiracy	25
Darkmere	15
Discoveries of the Deep	27
European Champions	28
Great Naval Battles, vol. 2	12
Heimdall 2	16
Christoph Kolumbus	30
K240	22
Manchester United - P.L.CH.	28
Myst	24
Paperboy 2	23
Quantum Gate	8
Sierra Soccer - W.C.H.E.	14
Troddlers	29
Who Shot Johnny Rock?	31

NÁVODY

Perihelion: kouzla	33
UFO	32

INZERCE

Atlantida	5
JRC	2
Presto CE computer	2
Prington PC servis a.s.	36
Vochozka Trading	5
rádková inzerce	6

Příští číslo vyjde 1. září

IN

Bulharsko porazilo Německo
Redakční mimozemšťani chránění
Odchytáváme "vejpry"
Obrovský úspěch minulého čísla
Pokračování Špatného vlivu
21 recenzí v čísle!
Je půlnoc - spát!

OUT

Německo prohrálo s Bulharskem
Ex29 opožděn
Hony na mimozemšťany
Šnorchl má rýmu
Příští číslo až 1. září
Shadow unesl Beasta na chatu
Nikdo neví, kdo je "vejpr"
Pes je stále veliký

JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR ZA 18 Kč?

1. Na složenku typu C

(k sehnání na poště)

napište adresáta:

PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.

2. Čitelně vyplňte odesílatele (včetně PSČ)

3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" srozumitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou 18 Kč a sečtete (např. ex 31 až 41 = 11 čísel x 18 = 198 Kč).

V případě nejasností volejte v Po-Pá mezi 8.00-16.00 hod. tel. 02/66712315-6

4. Zaplatte na nejbližší poště.

Kontrolní ústřížek si ponechte.

Pokud přijde platba po uzavěrci distribuce Vámi zaplaceného čísla, obdržíte uvedené číslo - dodatečně, nejpozději však do 4 týdnů.

Předplatné v ČR vyřizuje též firma

A.L.L. PRODUCTION, P.O. Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/769251, 769350, 769837).

STARŠÍ ČÍSLA

Starší čísla se předplácí předem složenkou na adresu firmy PCP. Excalibur 11-13 dodáváme po 10 Kč, ex 14-21 dodáváme po 29 Kč, ex 22-23 po 39 Kč, ex 25-27 po 24 Kč a Amiga magazin 3-6 po 14 Kč. Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji. Časopisy nezasíláme na dobírku.

SLOVENSKO

vyřizuje firma L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14

Bratislava 34. Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je 22 Sk + 10 Sk (bankovní převod). Misto 198 Kč tedy zaplatíte 242 + 10 = 252 Sk.

Informace o předplatném v SR na tel. číslech

02/769251, 769350, 769837.

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
Založeno 1990

VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-)

ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL)

REDAKCE: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa),

Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolik (Lewis),

Daniel Farnbauer (Dundy), Jindřich Rohlik (Napoleon),

Jan Chlebek (Ted Johnson), Petr Zdražil (Shadow),

Jan Tománek (Beast), Petr Chlumský (Genagen),

Svatopluk Švec (Wotan), Tomáš Landa (Silver).

EXTERNÍ PŘÍSPĚVOVATELÉ: Tomáš Lungwirth (TJoker), Martin Škorpil (Snorchl), Petr Vochozka (RIP), Dan Hodač (sir Danny).

ADRESA REDAKCE: Excalibur - PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.

Nevyžádané příspěvky nevracíme.

EXCALIBUR BBS: 23.00 - 07.30 tel.: 02/374863.

GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP.

Titulní strana: obrázek z prospektu Kings Quest IV, Sierra On-Line.

Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s.

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č. 1855/93 ze dne 9.6.1993, MK ČR 5 204, MČ 47 129.

ROZŠÍŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.

PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.

Tel.: 02/66712315 tel/fax: 02/66712316.

ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.



Copyright © Popular Computer Publishing, 1994.

Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Plošná inzerce

1/12 strany (65 x 65,25 mm) 3.950 Kč

1/6 strany (65 x 132,5 mm) 6.950 Kč

1/4 strany (111 x 148 mm - do krajů) 9.900 Kč

1/3 strany (65 x 267 mm) 12.500 Kč

1/2 strany (111 x 297 mm - do krajů) 15.950 Kč

2/3 strany (134x267 mm) 21.500 Kč

celá strana (223 x 297 mm - do krajů) 27.500 Kč

dvě strany v čísle 29.850 Kč

Slevy až 40%! Ceny jsou uvedeny bez DPH.

Tel: 02/66712315 (8-16 hod.), Tel+Fax: 02/66712316

DOPISY ČTENÁŘŮ

Jestli jde otevřít paměť na víc jak 625 KB, když mám 1024 KB? Jestli se Amigisti nebojej kritiky, tak to neprocenzurují! Kid

Tak zaprvé, Amiga nevyumírá. Za druhé, jestli ti vadí těch šest stran, tak je vytrhni a dej si je mezi chleba a sněz je. Dále je možné, že trpíš komplexi méněcennosti z toho, že máš jen jeden MB RAM a nejde ti Doom. A ten tvůj Blake Stone neznám. (A já ano! A to jsem amigista. Snad na tuto docela dobrou Doomovku uvidíš recenzi v příštím čísle. -JKL) Jak vidíš, tak to procenzurováno není, protože to psal PCčkár, ale nebylo by to, ani kdyby to psal třeba JKL (To určitě! -JKL). (To, ohledně té kritiky, my se nebojíme, ale ty asi ano, když ani neuvedeš své jméno a adresu. (JKL ji také neuvedl, já také ne - bojiím, bojiím. -ml-) Naštěstí všichni čtenáři takový nejsou a další dopis je tomu důkazem.

Jaké PC?

Vážená redakce Excaliburu, právě jsem dostal do schránky vaše 27. číslo, v rychlosti ho prohlédl - a vůbec nebyl překvapen - 95% her bylo na PC! Ale, abych se dostal k tomu, proč vám píšu: Já osobně mám počítač Amiga 500+ (jako bych vás slyšel: á, zase jeden trhlivý amigista) (proč? - autor), ale jelikož jsem vášnivý a náročný hráč, a protože musím uznat, že PC začíná mít v hrách obrovsky navrch (Doom, TFX, Simcity 2000), potřeboval bych poradit, jaké PC do budoucna koupit.

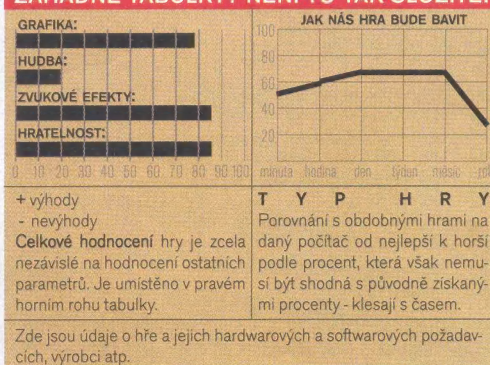
Doporučte mi, prosím, sestavu, o které si myslíte, že je dostačující pro většinu dnešních her. Čau, Jirka z Prahy 10.

Co se týká těch 95% procent, tak to je dáno tím, že v té době 95% amigistů maturovalo a jestli chceš Amigu prodat jen kvůli tomu, tak je to blbost. Chceš-li koupit PC, což plně schvaluji (a já zase ne -ml-), tak bych ti doporučil 486 DX2/66 8 MB RAM, CD-ROM double speed. I když pro většinu dnešních her stačí i 386, tak je ale lepší myslet do předu, protože počítač nekupujeme na rok.

Příliš mnoho chyb

Vážení, jsem čtenářem Excaliburu od jeho prvního čísla a již delší dobu i jeho předplatitelem. Se skladbou článků, jejich obsahem i grafickou úpravou jsem vcelku spokojen, i když se musím připojit k těm, kteří si stěžují na malou pozornost, věnovanou Atari ST. Důvodem, proč nám píší, je ale vaše malá péče o gramatiku. Nejste samozřejmě časopisem literárním, ale přesto si myslím, že byste (nikoliv by jste, jak s oblibou přišete) neměli přehlížet hrubé chyby, velmi často se v článcích vyskytují. Autoři zřejmě po sobě napsané články vůbec nečtou, protože se mi ne-

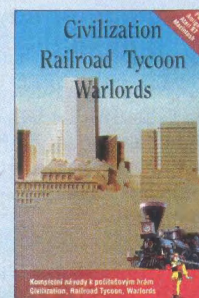
ZÁHADNÉ TABULKY? NENÍ TO TAK SLOŽITÉ!



KNIHY

Civilization Railroad Tycoon Warlords

Pod záštitou firmy Amiga Info vznikla knížka návodů právě na tyto tři hry. Protože kniha vydrží většinou více než časopis, autoři tímto počinem postavili takový malý pomník (možná jen pomníček) těmto nezapomenutelným hrám. A co teď přesně v knize najdete? V části Civilization překvapivě najdete kompletní popis této hry. Jsou zde vysvětlení jednotlivých položek v menu, popis všech budov, bojových i nebojových jednotek, popis všech druhů povrchu, všech budov atd. Samozřejmě zde nechybí ani různé rady, takže i ten největší začátečník se bude moci hned vrhnout rovnou do hry (anebo z toho zblbne). U návodu na Railroad Tycoon najdete



opět vysvětlení jednotlivých položek v menu, trochu vysvětlení strategie, popis druhů povrchů a s tím související ceny tratí v Americe, Anglii i Evropě. Dále je tu kompletní přehled všech měst, na která můžete ve hře narazit. A nechybí zde ani nabídka zaměstnání vzhledem k dosaženému počtu bodů, a to i s překladem. I když nevím co má znamenat překlad "Prezident of United States" jako "pomocný toaletář". Jako poslední v této knize můžete najít návod na Warlords. Opět samozřejmě nechybí popis ikonky apod. Je zde přehled všech magických předmětů, popis všech typů jednotek, pár slov k jednotlivým národům atd. A je tu i kompletní přehled toho, co, kde a za kolik se dá vyrobit, což není k zahazení. Zaujalo mě detailní rozpracování systému boje. Ve hře to sice zas tak moc nevyužijete (to byste u jedné bitvy strávili hodinu), ale je to hezký.

Teď jsem tuto knihu docela vychválil, ale nějaké slabé stránky taky obsahuje. Například někdy až moc detailní popis, například vysvětlování funkce ikonky s nápisem "Yes" a "No" je přeci jenom trochu přehnané. Taky se mi zdá, že je zde příliš málo obrázků, co příliš málo - skoro žádný. Když nepočítám obrázky na obálce knihy, tak zde můžete najít všude jeden jediný obrázek! (Abyste ho nemuseli hledat, je to str.110) (Pozornému čtenáři jistě neuniklo, že knížka má s největší pravděpodobností více než 110 stran. -ml-) Ještě jedna slabá stránka by se zde dala najít a to aktuálnost. Zdá mi se, že je trochu pozdě na vydávání návodů na tyto hry, když na trhu již je Master of Orion a Warlords II. No nic, přesto by tato gamesácká příručka neměla chybět v knihovně žádného pařana. (Pozornému čtenáři jistě neunikl skrytý význam předcházející - a nejen předcházející - věty. -ml-)

LEWIS ■

chce věřit, že by jejich jazyková úroveň byla tak bídná, aby dělali chyby v blažené nevědomosti. Pokud máte jazykového korektora, měli byste ho propustit, protože prostě neumí.

Abych ale nepsal jen obecně, dal jsem si práci (i když se mi při ní ježil zbytek vlasů na hlavě) a přečetl jsem velmi pečlivě celý Excalibur 26, abych vám mohl svá předcházející tvrzení prokázat. Zdůrazňuji, že v níže uvedeném výčtu chyb neuvádím jasné překlady, vulgarismy, chybějící, nebo špatně umístěné látky mezi slovy a další a podobné drobnější chyby. Zabývám se pouze chybami opravdu hrubými, nebo zkreslujícím smysl. Takže: (nyní následuje výčet chyb, které neuvádím, protože to pokládám za zbytečné a nechtějí se mi opisovat - autor)

Se srdečným pozdravem Ing. Vladislav Kmoch

Na Atari nejsou recenze, protože je nikdo nepíše. Co se chyb týče, je nám to velmi líto a omlouvám se všem za sebe a za celou redakci. Přeci jen ale, čtrnáct dní je dosti krátká doba na to, abychom: Stihly hry sehnat, zahrát si je, napsat na ně recenze, vytipat z nich obrázky, donést to vše do redakce, kde to zkonvertovat do MACa, udělat layout a tabulky, poslední korektury, vyzvednout si peníze za recenze a mezi tím řešit problém kam chodit na obědy (k Harvey's? nebo McDonald's -JKL), pak nahrát hotové stránky na Syquest, donést je na osvět, kde je osvětlit a poté to vše donést do tiskárny, kde, je-li čas, tak to vytisknou a svážou. (Martine, nezapomněl jsem na něco?) A na konec, co se týká toho propuštění jazykového korektora, tak už není koho propustit, protože po té, co jsme dva pro výstrahu popravili, tak zbytek korektorů utekl. (Omlouvám naše redaktorky, že po sobě zanechávají chyby, ale ty chyby, co jsou v Excaliburu, tak ty vznikají tak, že naše děvčata redaktor-

ský neumí pořádně česky. Možná, že to nemůžete pochopit, ale kdybyste je viděli, jak při psaní vyplazují jazyky, kývají nohou tam a zpět a kouli očima (ne, nejsou modré, jejich barva je jiná), tak potom byste byli vděční za ty hrůzy, které musíte vždy, když Excalibur vyjde, prožívat a tiše se konejšit, že příště to snad bude lepší. Opravdu, když tu s nima musíme být i déle, než je průměrná doba, tak to si ani neumíte představit, jak musíme vytrpět. A to jejich neustálé klábosení o tom, jak instalovali hru, jak jim to nešlo, jak zavolali opraváře, jak jim opravářka řekla, že tomu nerozumí, to je téměř donekonečna. Korektora nemáme, neboť to je zbytečné, nebo ne, že? Vždyť každá věta dává smysl a má svůj řád, který v případě zásahu korektora, čtoucího s tužkou a s brýlemi v ruce daný text, který byvší byt i korektní po stránce odborné, byl by neodvratně zcela zničen a to by, zdá se mi jasně, byla nenahraditelná škoda, jež by postihla nejen čtenáře našeho Excaliburu, všem drahého, ale také - a to především - by to znamenalo historický zásah do osobnosti autora (ba, mohlo by ho to narušit včetně jeho výjimečné schopnosti myšlení i humoru, byť nechtěného), který společně s Excaliburem dodává jeho čtenářům tu příchut' poezie, bez níž by slova bujarého nikdá nebylo. A na závěr své stručné, byť poněkud rozverně poznámky bych chtěl říci (ale kdež, napsat přeci), že chyby by tu být neměly, ale jsou. Kde je tedy chyba? -ml-)

NHL Hockey a SEGA

Ahoj Excalibure! Ve vašem časopise č.25 se mi zalíbila hra NHL Hockey. Jenže já nemám počítač, ale mám SEGA Mega drive. A tak se ptám, jestli bude někdy tato krásná hra převedena na Segu. P.S. Moc se mi líbí a moc po ní toužím. Děkuji moc za pochopení. Petr Suk.

Petře, neklame-li mě paměť, tak hra NHL Hockey byla původně na konzoly, a až poté byla převedena na PC. Zkus se někde po obchodech zeptat, protože já ti víc neporadím, ani se nikoho nemůžu zeptat, jelikož v redakci, ani nikde jinde žádného Segistu neznám.

Kde získat legálně hry?

Vážená redakce, jsem čerstvým vlastníkem PC 386 DX 40 a kolega mi doporučil váš časopis Excalibur. Je opravdu perfektní, hlavně recenze na hry. Moc se mi líbí, že nás nenecháte ve stychu s hrou, u které nevíme jak dál, a také zhodnotíte kvalitu a úroveň her. Jen bych potřeboval informace, když budu mít o některou z vámi uveřejňovaných her zájem, jak mám postupovat, abych ji měl a přitom neporušil nějaký zákon o pirátských kopiích? Je možno přes vás tyto hry si nechat poslat? Pokud ano, odpovězte mi prosím, co mám udělat, popř. kam napsat nebo, na koho se obrátit. Váš velký fanda a pařák jak píšete. Ještě jednou díky za odpověď. Aleš Učík - Bruntál

P.S. Já hlava skopová nenapsal, o které hry mám vlastně zájem, dobrý, co? Tak bych chtěl pouze dvě, z vašeho posledního časáku a to The Horde a Raptor-Call of the Shadow. Tak ještě jednou díky a ahoj zdraví Pařák Aleš.

Jak tak koukám, asi nejsi z Prahy, a tak nevím co ti napsat. V Praze je to jednoduché. Bohužel nevím, jestli něco podobného existuje v Bruntálu. Když ne, tak si zajď do nějakého většího města, a tam možná hry, které sháníš, seženeš. Hry stojí asi cca. 700-1800 Kč. Bohužel, my služby z prodáváním her zatím neposkytujeme, protože...? A nakonec "pařák", jak jsi napsal, je na brambory a my jsme pařani. (Taky na brambory -JKL) (Ó, tomu nerozumím, co mám dělat? -ml-)

VOCHOZKA TRADING

Create Adventure Game 3.1

Vytvořte si do konce prázdnin svoji vlastní hru!

Nevadí, že neumíte dostatečně programovat v nějakém jazyce. Je zde nová verze programu C.A.G., která udělá 90% práce za Vás! Tímto editorem vytvoříte hru typu adventure (např. Secret of Monkey Island, Beneath a Steel Sky).

Jak vlastně C.A.G. 3.1 funguje? V Deluxe Paintu si nakreslíte grafiku (popř. animace), složíte nebo si seženete hudební modul, v C.A.G. nadektujete slovník, popisy věcí, rozhovory, akce, hlášení atd... a hra je hotova.

Na celé hře je nejtěžší vymyslet příběh. Pokud bude Vaše hra na české poměry alespoň průměrná, nabízneme její odkoupení za velice vysoké ceny! Platba proběhne v hotovosti bez nutnosti registrace u živnostenského úřadu.

Součástí dodávky jsou: Disketa s programem a podrobný manuál (vše v češtině) Program je pouze pro majitele počítače AMIGA! Nezapomeňte uvést, jestli vlastníte A500, A500+, A600 či A1200 (verze se od sebe liší)

Pozor! Obrovská prázdninová sleva programu C.A.G. 3.1! Platí do 30.8.!

Stará cena: 295,- Kč

Prázdninová cena: 187,- Kč !!!

Tajemství Oslího ostrova

Nejúspěšnější česká hra pro počítače PC

Volně pokračování hry Secret of Monkey Island, tentokrát však s českými hláskami a gagy. Hra byla oceněna hrou vydání (Exc.29) a obdržela Zlatý Excalibur (95%).

Cena (disk 3.5"HD a manuál): 240,- Kč

Video Backup System Verify

Amiga: zálohování disket na běžné videokazety

Vynikající cena: 1689,- Kč

Dále nabízíme...

Silný Noc - hra pro PC (cena: 3.5"HD 177,- Kč, 5.25"HD 167,- Kč), Muzeum Mrtvol - textovka pro PC (cena: 3.5"HD 139,- Kč, 5.25"HD 129,- Kč) A tyto hry pro Amigu: Světák Bob (129,-), Asterix a Obelix (129,-), Poklad Zlatých Sluncí (109,-) a Drsná Cesta (198,-)

Připravujeme a dokončujeme

Hrobka Pána Draků (Amiga - dungeon), 7 dní a 7 nocí (adventure s postavickou, Amiga i PC), Lepání (Amiga - logická), Zdobal (arkanoid s 2000 levely - Amiga a pravděpodobně i PC), Gravitátor I aneb Bezva Zuch (Amiga i PC - logická), Legendy Temnot (něco jako Ishar - PC) a ??? (název neznámý, plyněně skrolující hra - PC) Amiga Freezer (tipdeska, cena od 795,-) a VBS Verify pro PC!

Jak si lze uvedené zboží objednat?

Stačí nám napsat nebo zavolat a my pošleme objednané přímo k Vám domů na dobírku.

VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Políčka, tel.0463-22 373

ATLANTIDA

Husitská 11
130 00 PRAHA 3

Telefon: (02) 6279401

Otevřeno pondělí až pátek 13-17 hod.

AMIGA CD32

CD přehrávač + herní konzole

CD-ROM, RAM 2MB, AGA chips, 16,8 mil. barev, ovladač, CD disk - hry Oscar a Diggers. Formáty CDTV, CD32, audio CD, audio CD + MID audio CD + G, video CD, Photo Kodak CD.

8.241,-

Kompletní test CD32 a popis CD formátů a příslušenství bude uveřejněn v časopise Atlantida News 1.



1.599,-

SUPERVISION

přenositelná videohra s LCD displayem

Obsahuje:
hru Crystal ball
baterie
stereosluchátka

369,-

1 hra



AMIGA 1200

český manuál + české prostředí



12.915,-

Amiga 1200 HD 20	15.990
Amiga 1200 HD 40	18.204
Amiga 1200 HD 80	19.690
Amiga 1200 HD 107	21.279
Amiga 1200 HD 130	21.771
Amiga 1200 HD 210	22.263
Amiga 1200 HD 250	23.247
Amiga 1200 HD 340	24.600
Amiga 1200 HD 420	26.322
Monitor C1942, MicroVitec	15.375

Veškeré zboží lze zakoupit na uvedené adrese, či po telefonické objednávce Vám zašleme zboží na dobírku. Informujte se na nejnovější ceny, nebo si vyžádejte úplný ceník s aktuálními cenami.

Pro prodejce výrazné slevy. Žádejte dealerský ceník.

KOMENTÁŘ CD hry

Hry na CD discích již nejsou ničím neobvyklým.

Hry se stále častěji objevují na CD. Na tomto faktu není nic k nepochopení, protože na jednu "duhovou placku" se vejde asi 640 MB dat. A mimo to, hudba při hrách může být ještě kvalitnější, protože mnohdy jede přímo z CD. To znamená, že není v žádném souboru a je na CD uložena přímo jako track (stejným způsobem jsou na CD nahrány i písničky). Trh s CD hrami začal být pro největší výrobce her zajímavý v roce 1993, kdy se objevily perly jako King's Quest VI, Rebel Assault, The 7th Guest a Return to Zork. Na hře The 7th Guest firma Virgin v roce 1993 musela vydělat nepředstavitelné peníze, když jen za jeden rok prodala přes 570.000 kusů této perfektní hry. Uvážíme-li, že cena hry se pohybovala okolo 65 US dolarů, tak zisky musely být opravdu závratné. S hrou Rebel Assault tomu nebylo jinak, neboť firma LucasArts prodala hned první měsíc po uvedení hry do oběhu něco přes 250.000 kopií. Na CD se hojně předělávají i hry, původně vyrobené v délce maximálně několika desítek MB. Výrobce je obohatí třeba jen o nějakou animaci, nebo o namluvení všech postav. Klasickým příkladem těchto her jsou například Indiana Jones and the

Fate of Atlantis, Kyrandia II, Ravenloft na CD a spousta dalších.

CD-ROM se také využívá v hojně míře jako prezentační médium, na které různé firmy nahrávají svůj shareware, nebo jiné demonstrační programy. Pro úspěšné vydávání v Americe firma Toolworks' časopisy novinek ze CNN.

Posledním a také asi nejzajímavějším využitím CD je využívání CD disků jako domácího videa. K tomu, aby se vám na obrazovce v reálném čase pohybovaly obrázky, ale potřebujete MPEG kartu. Tato karta totiž stihne v reálném čase číst a tím i rozbalovat komprimovaná data z CD. Vezmeme-li v úvahu, kolik dat musí být na CD umístěno a kolik MB zabere minuta digitalizace, tak nezbývá než valit oči, jak je jen možné, že se na dvě CD vejde devadesát minutový film. Kartu MPEG jsem viděl na vlastní oči zabudovanou do Amigy CD 32. Po vložení CDčka se vám "rozběhl" film v super rozlišení, se zvukem v CD kvalitě a ještě stereo. Tato karta stojí zatím asi něco přes deset tisíc, ale vezmeme-li v úvahu její úžasné vlastnosti, tak cena je vyloženě směšná. Začínají se dělat dokonce videa s digitálním přenosem na CD. Výhodou digitálního nahrání před analogovým je to, že ani tisíce kopie neztratí ani setinu kvality, jakou měl originál. Zatím je na CD discích pouze několik filmů, jako Star Track, ale za nějaký ten rok budou všechny záznamy pořizovány digitálně.

BEAST ■

Morbidní příšery

Vážená redakce Excaliburu, nedávno jsem si koupil Ex 28 a protože nemám momentálně co dělat, tak jsem se rozhodl Vám napsat a pěkně kritizovat. Vlastním Amigu 1200, jak jinak nebo je to v podstatě nejlepší domácí počítač. O PC nechci mluvit, psát ani slyšet. PC jsou morbidní příšery, nechutné mechanické výmysly matky přírody, nechápu jak můžou ještě přežívat. Proto také pozdravuji především Jana Kleisnera a Martina Ludvíka neboť oni vědí co je dobré!!! (Dobré je všechno, co není špatné. A to mezi? To nevím. Tak jak to, že to vím, když to nevím? -ml-) (Yo! A 1000\$ vyhrává... -JKL) (Víte, jak se pozná inteligentní tvor? No přeci tak, že jeho zkratka je vlastně zkratkou jména, jako je např. JKL nebo -ml-. Rozhodně nemůžeme považovat za zkratku podle jména takové úchyly, jako např. Shadow, Beast, Lewis, Napoleon, Silver, Wotan, Dundy, Genagen, Šnorchl, a snad Ted Johnson, sir Danny, Tickwa Haquel P. a to dokonce ani podle zdravého rozumu, který nám zbývá. Nevíme rovněž, kam zařadit zvířata typu delfínů nebo masarek (takového dokonce ani neznáme). Asi to taky není podle zkratky. -ml- Teď k časopisu: Vaše hitparáda je stále stejná a nudná, copak tam ta redakce chrápe? (Zas mě někdo ruší můj spánek.) (To bylo co? -ml-) Nebo žebříček nikdo neposílá? (Hej, kde je tvůj žebříček, ha? -JKL)

Dále následuje popis rozložení PC versus Amiga v Ex 28...

Zavírám Excalibur a ptám se: kde je ta slibovaná rovnováha mezi Amiga a PC? A kde jsou dopisy a kde číty? Sdělují Vám tedy, že PC zase nechutně vede. Už vidím ty smíchem potřhané pařany Pécéček. (Potřhaní Pécéčkáři? Kde? To rozhodně musím vidět -JKL) (Úplně na konec je několik pochval, za které děkujeme ale nebudu je opisovat.). S pozdravem Hunter z Kladna.

Nazdárek Kladeňáku! Jsem ti moc vděčný za pěkný dopis se spoustou konstruktivní kritiky a i to něco málo pochval mě potěšilo. Tvoje rozhořčení nad neschopností PC je zcela pochopitelné. Jak sám píšeš, máš doma Amigu a nejlepší počítač je vždycky ten, který má dotyčný pisatel doma. Já jsem přesvědčením amigista, ale když se PC někomu líbí, víc nedá se nic dělat, bláznů nepřesvědčíš (Někdo tu je blázen, hodte na něj sííííí!!! -ml-). To s tím obsahem je pravda, i když se pokoušíme s tím něco dělat. (Ó, snad ty naše snahy nepovedou ke zlepšení! -ml-) Doufám, že toto číslo i to silně opožděné minulé je toho důkazem. Piš nám dál své nápady a snad příště nezapomeš poslat hitparádu! (PC - to je vlastně zkratka! Že by to nebylo tak špatné? No spíše to nebude zkratka. -ml- JKL)

GRRR!

Nazdar, otcové rodiny pařanů!!! Už to nemůžu vydržet! Pročítám znovu čtenářskou rubriku 26. čísla Excaliburu. GRRRR! Tolik povlův na PC a ještě k tomu od Amigistů, kteří si na pořádný počítač sotva kdy šáhli!

Podle mého věnuje Amize příliš mnoho místa. (bohatě stačí dvojstránka) Hodnotící tabulky 26. čísla se mi líbí, jenom jsem skoro nikde nenašel, kolik zabírá dotyčná hra na harddisku. Rozšířená čtenářská rubrika je sice dobrý nápad, ale taky byste na uveřejňované dopisy mohli odpovídat, ne je jen otisknout. Téměř celé vaší redakci fandím. Mí favorité jsou Dundy a Dolphine. Těm přeji vždy to nejlepší. Jinak být vámi, tak zlyncuji JKL a ML. O JKL bych se vyjádřil takto: "Klekní si, amigisto a slizej prach z mých bot!" (Děkuji, již jsem po obědě -JKL) (Já jsem ještě neobědval, nezlob se, je teprve ráno. -ml-) Také nemám příliš v lásce autora poznámek "pozn. vyd.", a to také pro jeho vyznání. (Pozn. vyd. už nejsou, už je jen -ml- nebo -vyd-, též zkratka -ml-)

Podle mého by se měla pařanská rodina rozdělit na kasty, přičemž nejvyšší by tvořili PC-čkáři, pak McIntosháři, pak ST-čkáři, pak Ataristi osmibíti, pak Spectristi, pak Commodoristi, pak dlouhou nic a nejnižší kasty, všemi opovrhovanou by tvořili Amigisti. Co Vy na to?

Na to? Na to lze snad jen říci, že jsi naprosto "vylihaný" mozek, který ani neví, co píše a patřil by spíše na psychiatrickou léčebnu. Následující odpověď není určena pro tebe, protože s tebou bych se nezahazoval ani na okamžik a jediné tvé štěstí je to, že jsi neuvedl adresu a jméno. Nelíbí-li se někomu poznámky "pozn. vyd.", nebo recenze od -ml-, tak má prostě smůlu, jelikož obě jmenované osoby jsou jedna, a tou je vydavatel, který má pro své poslední slovo a vše záleží na něm. (Ne tak docela, to víš. Jsem dvojediný, a to je fakt. Mám návrh pro všechny, kteří vychvalují svůj počítač a tím pádem i sebe: zúčastněte se soutěže o nejlepšího hráče "Zlatý joystick". -ml-)

Těšíme se na vaše další dopisy, ale bylo by možná lepší, kdybyste k dopisu uváděli alespoň přibližné stáří a jméno (koho? -ml-), abychom věděli, s kým máme tu čest. Zkuste psát třeba názory na jednotlivé redaktoři, nebo na Excalibur jako celek.

BEAST, přehátlí a vyskyzeli K-m-l-u

EX V ČERVENCI A V SRPNU

Zbytkům přeživších čtenářů se omlouvám za opoždění minulého čísla Excaliburu. Vzhledem k maturitám, ke změnám v redakci a k nové grafické úpravě Excaliburu jsme dali Excalibur do tiskárny později. K tomu se přidružily dny volna (volno v pondělí, Cyril, Metoděj, Hus, sobota, neděle), po které se v tiskárně netisklo, ale stačili se tam nahromadit zakázky. Nějakým způsobem zapomeli Excalibur zařadit do následně změněného harmonogramu, takže došlo k neuvěřitelnému zpoždění. Toto číslo předáváme tiskárně v předstihu, takže předpokládám, že bude 1. srpna v prodeji. Protože tedy asi vyjdou dvě čísla těsně po sobě, rozhodli jsme se počkat s Ex31 až na 1. září. Excalibur 31 bude tedy v prodeji až od 1. září. Další čísla se pak budou střídát vždy 16. a 1. den v měsíci. -vyd-

řádková inzerce

Amiga

Prodám, koupím, vyměním hry na CD32. Platí stále. P. Menkina P.O. Box 12, Ostrava 5, 705 00
Prodám skoro nový harddisk 2.5" Western Digital Caviar 170 MB. Snadné připojení například do A1200. Telefon večer: 6278641 M.Břeň. Dohoda Jistá!

PC

Počítačové hry, DTP, antiviry a utility pro MS-DOS i Windows. Katalog, disketa za 49 dobirkou. Legálně a za nízkou cenu! Mikro HARSOFF, 5. května 30, 403 32 Pováří.

Shareware akční hry od Apogee/ID The Doom 1.2 (2xHD/149,-), Blake Stone 2.0 (3.5" HD/89,-), Raptor (2x3.5" HD/169,-), od Epic MGames Xargon 1.3 (3.5" DD/79,-). Katalog, disketa 5,25" DD/19,- Kč Ing. Vitů, Havlíčkova 103, 58601 Jihlava, tel./fax (066) 20618.

Koupím starší úplnou, originální balenou hru Ultima Underworld I. v disketové verzi, do 800 Kč. Jan Kodýtek, Jugoslavská 862, 517 54 Vamberk.

Největší nabídka nových public domain levelů pro Doom. J. Kozák Drahelická 59, Nymburk 288 02.

C64

VŠE PRO COMMODORE 64
Zašleme veškeré příslušenství pro Váš počítač C64, např.: Tiskárna s přísl. = 2500,-
Cartridge (20 funkcí) = 395,-
Komplet "Podnikatel" = 390,-
A mnoho dalšího, katalog zdarma.
Tel.: 02 / 53 11 61 po 16. hod.
Skvělé hry pro C64 na kazetách. Tel.: 0321/20603 Roman

Různé

Uživatelům Sharp MZ-800 nabízíme mnoho nových programů, her, literatury a periferií! Pište si o kompletní katalog Fy BBS s.r.o.: P.O. BOX 50, 405 02 Děčín II.
Prodám hry na Atari 800 XE/XL Seznam za Kč 3,- znanou. Dan Pavlík, Hradišská 585 68709 Boršice u Buchtovic. Platí stále.

!!! 7.900 Kč včetně DPH !!! Tiskárna inkoustová DeskJet 520, nová, 600 x 300 DPI, 3 Strany za minutu, Latin2 Cartridge (české fonty). Laserová tiskárna na Star LS-5, tiskne 5 str. za minutu, 13.900 Kč včetně DPH. Apple Macintosh LC II, 4 MB RAM, 80 MB HD + Klávesnice, myš - 19.900 Kč.
Ptejte se na adrese redakce.

Soukromý inzerát

napište čitelně nejlépe na čtyřrečkový papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka max. 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podaný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a vyloučení z neplacené inzercce.

Komerční inzerát

otiskneme, pokud bude k inzercce přiložen doklad o úhradě inzerátu (ústředně složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na vyžádání vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

Virtuální realita

Hračka za deset milionů.

Co to vlastně ta Virtuální realita je? Jednoduše řečeno (pro normálního člověka) to znamená, že člověk, který se do virtuálního světa vnoří, může pohybovat věcmi a procházet místnostmi v reálném čase. Pracovat v reálném čase znamená to, že počítač při zadání úkonu vše okamžitě "spočítá" a ihned to i zobrazí. VR by se dala přirovnat svým zpracováním k vektorovým simulátorům na osobních počítačích. Detailnost virtuálního světa je tedy dána výkonem počítače. Není tedy divu, že se na VR nejčastěji používají počítače Silicon Graphics (SGI), řady Indigo. Počítače SGI patří k těm nejvýkonnějším na světě.

V zásadě rozlišujeme čtyři druhy zobrazení VR. Prvním a také nejlevnějším je tzv. Desktop VR (stolní provedení), které se skládá z osobního počítače s monitorem (lze dokonce využít i PC a MAC) a 3D vstupního zařízení (o tom později). Dalším, v pořadí druhým zobrazením je Projection VR, které je vlastně obdobou Desktop VR, ale místo monitoru se používá promítací zařízení. Třetím provedením je Simulation VR, které je asi nejnákladnější, a proto se využívá ve vojenském a jako trenážery pro budoucí piloty. Posledním, a také asi nejzajímavějším typem je Immersion VR, který obsahuje tu pověstnou helmu HMD (Head Mounted Display).

Další součástí, která není nezbytně nutná, je datová rukavice, která v nejjednodušších provedeních dokáže do počítače převádět pohyb ruky a v složitějších variantách vám dokonce i umožňuje vnímat tepelné a hmatové podněty z počítače. Existuje dokonce i celý oblek, jehož cena musí být závratná, když jen cena rukavice se pohybuje okolo 500 000 Kč (cena je jen orientační a je bez DPH a dopravy.)

Projekční helma je vlastně nor-

VIRTUÁLNÍ REALITA

Virtuální Realita je: "digitální simulace reálného světa pomocí počítačů a adekvátních kybernetických metod. Oproti 2D a 3D počítačovým vizualizacím se VR odlišuje zejména svojí interaktivitou, uplatněnou v reálném čase." Citováno z časopisu Virtuální realita.



mální přilba, která má na přední straně dvě malé obrazovky, na které se vám promítá obraz, který máte vidět. Na rozlišovací schopnosti helmy opět velmi závisí kvalita a cena VR. Nejlevnější HMD se cenově pohybují okolo 300 000 Kč a ty s největším rozlišením se dají pořídit za cifru s číslem čtyři na začátku a šesti nulami za ním. Helma

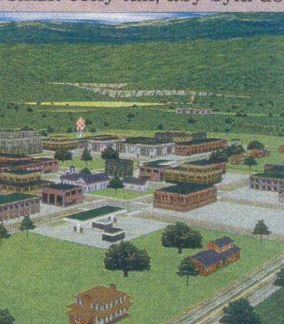


nejen že vám zobrazuje virtuální svět, ale i reaguje na polohu hlavy a to ve všech šesti možných směrech. Helma bývá ještě ve většině případů vybavena i sluchátky, ze kterých zní stereo zvuk v CD kvalitě.

Kromě datové rukavice existuje ještě vstupní zařízení, jako je např. Spaceball, který vypadá jako míček na podložce a reaguje na všech šest směrů (pohyb směry nahoru a dolů v lineárním prostoru je řešen přitlakem na kuličku.)

Existují dokonce i biosenzorické snímače, které sledují pohyb oka a na jeho základě provádí činnosti ve virtuálním světě. Cena takového snímače se pohybuje okolo jednoho mil. Kč.

VR se již dnes (téměř) běžně využívá v letectví a vojenském, jako simulátory. V medicíně jsou již známy první virtuální operace, na kterých se budoucí medicí učí. Snaha je taková, že výrobci VR se snaží snížit ceny tak, aby byla do-



stupná i do domácností. Zatím ale cena nejlevnějšího přístroje s helmou pro zábavu dětí se pohybuje okolo jednoho a půl milionu korun.

VR je zatím pouze v začátcích, ale během několika let se jistě stane každodenní součástí našeho života.

BEAST ■

(čerpáno z časopisu Virtuální realita)

Supervision



Jméno: Supervision. Rodiče: Quickshot. Velikost: 20x12x3 cm. Hmotnost: 350 g. Toto jsou základní fakta o výrobku firmy, jejíž jméno je spjato především s joysticky všeho druhu. Tentokrát se ale nejedná o žádný joystick, nýbrž o přenosný hrací automat - handheld. Co z toho vyplývá? No přeci, že Nintendáckej Gem Boy (bojím, bojím -ml-) má konkurenta. Hlavní rozdíl mezi Gem Boyem (no dobrá tak Game Boyem) a Supervisionem je v ceně. Supervision je možno sehnat za 1 599 Kč (zásovné moduly 369 Kč), kdežto Game Boy stojí okolo 3 000 Kč. Docela podstatný rozdíl bych řekl. A co vše získáte v případě pořízení si Supervisiona? Tak hlavně to bude krabice s velkým nápisem Supervision. Důležitější je samozřejmě obsah oné krabice. Že to jste vy, tak vám to prozradím. Sluchátka pro bezva stereo poslech, čtyři tužkové baterie a konečně zásovný modul s hrou CrystalBall. Jak vypadá samotný Supervision, je vidno z obrázku. Z toho je také na první pohled vidět podobnost s Game Boyem. Černobílý LCD display (rozlišení 25 600 pixelů), dva čudlíky "A" a "B", další dva čudlíky "start" a "select", repráček no a samozřejmě jeden velký čudl na ovládání pohybu. Je zde také možnost na propojení dvou Supervisionů či připojení na adaptér. Nechybí zde samozřejmě ani regulace hlasitosti a kontrastu. Dosud skoro žádný rozdíl. Nevím, že nějaký přijde, ale přeci jeden detail by se dal objevit. A to kloub na ohybání displeje. Můžete si tudíž kazit oči ve dvou polohách. Super, ne?

CO JE HANDHELD?

No já si myslím, že to je žrout rukou. Super, ne? -ml-

A teď budou následovat první dojmy po použití tohoto zařízení. Hm. To byl můj první dojem. Nic moc jsem nečekal a ani jsem ničeho nedočkal. Zvuk sice ujde, zvlášť, když si použijete sluchátka, pak ty pazvuky slyšíte stereo, ba ne, tak hrozný to zas není, lepší než PC speaker. O grafice ani nemá cenu se zmiňovat. A CrystalBall? No žádný Perihelion to není, je to variace na Arkanoida. Chvilí jsem to hrál a hle... ono mě to chytlo (...a sežralo -ml-). Je to sice blbost, ale právě tahle blbost takového odchovance dungeony a adventurami docela chytne, je to samozřejmě jen na chvíli, ale i taková změna může pobavit. Brzy se taky dostavily první nedostatky. Ovládání je moc citlivé, jenom jsem se toho trochu dotknul a přejelo to (prst -ml-) z jedné strany na druhou. Pak jsem se pokusil o regulaci kontrastu. Nejdrive nic a najednou display celej ztmavnul. Čtyři hodiny točíte a pak během jednoho centimetru blik tma, blik světlo, stejně je tomu i se zvukem. Ale co se dalo čekat, že jo? Jestli nevíte co s prachama a chcete gamesit i na cestách, v čekárnách či ve frontách na Excalibur (čekárna na Excalibur - to jako na popravu mečem? To se vám líbí? No tohle! -ml-), pak si Supervisiona kupte. (To chcete být sežraní? -ml-)

LEWIS ■

K otestování zapůjčila firma Atlantida.



PC

Quantum Gate: No One Dreams Here

První film, který jsem kdy hrál. A nebylo to tak špatný!

Snad každý z nás zajde občas do kina na nějaký ten SCI-FI film, nebo se na něco podívá alespoň v televizi. Sedíte, šustíte sáčkem od bonbónů a napětí na plátně graduje. Hrdina udělá náhle osudovou chybu (To proto, aby se měl později z čeho dostávat). A vy si říkáte: "Proč? Proč tak hloupě? Vždyť bylo jasné, že ho chytanou (nebo postřeli, nebo odhalí a podobně.) Myslíte, že byste byli lepší? Rychlejší? Pozornější? Jste si tím jisti? OK, sežeňte si Quantum Gate. Je to totiž film, který si můžete zahrát.

První, co Vás zarazí, když QG nainstalujete, je úvodní menu. Klasické položky jako je "Load game" a "Start new game" atd. neobsahuje, zato tu však najdete "Contents" a "Go to movie". Tak tedy jdeme do kina! A co že to dávají? První část SCI-FI ságy Quantum Gate. Úvod do děje je nanejvýš neoriginální - Země v ohrožení (tentokrát ekologickou katastrofou), zázračný objev dávají

ci naději (hyperprostorová Brána a na nerosty bohatá planeta AJ3905) a konečně hrdina, který má tuto misi splnit. Ne, tak takové kliše to zas není. Hrdina - Andrew Griffin - není superman, na jehož bedrech visí osud celého lidstva. Je to bývalý student medicíny, jedno z méně významných koleček v soukole vědecko-vojenské mise zajišťující operaci "Eden on Earth". Avšak záhy se z původního vzrušujícího dobrodružství stává velmi nebezpečná záležitost, a to nejen díky agresivní hmyzí populaci na planetě AJ3905, ale zejména kvůli postupnému odhalování skutečného cíle celé operace.

Vic už Vám toho z děje neprozradím, protože byste z hraní nic neměli, ale vyjádřím se ještě krátce k interakci a k hraní QG jako takovému. Asi bych to neměl moc prozrazovat, ale celý příběh má dějovou osu, kterou Vaše počínání nemůže narušit. Co komu řeknete a která místa nav-

štívíte sice děj ovlivní, ale jenom do určité míry, a zásadní věci se prostě stanou, ať děláte, co děláte. Tím Vás nechci odradit, ale spíše uvést na pravou míru první odstavce. Hra ve Vás sice vyvolává pocit, že právě vyřčené slovo rozhodlo o životě a smrti Vaší či přátelové, ale ve skutečnosti je jiných nanejvýš pár dalších scén a děj se stočí zase k jednomu bodu. Proto není jako typ



této hry uvedeno adventuře, nýbrž vyjimečně "film". Ono to opravdu nic jiného není. Samozřejmě, pokud se neděje něco důležitého, můžete se volně procházet po základně, hovořit s lidmi a skládat si tak dohromady celý příběh. Jakmile však Drewa někde povolají a Vy to nerespektujete, program převzme ovládní a dojde tam, kam má

Drew jít. Tento fakt však překvapivě vůbec nesnižuje zábavu z hraní, protože skvěle udělaný děj, zpracování a konečkonců i větvení, třebaže se vrací vždy k těmto bodům, je uděláno poměrně dobře.

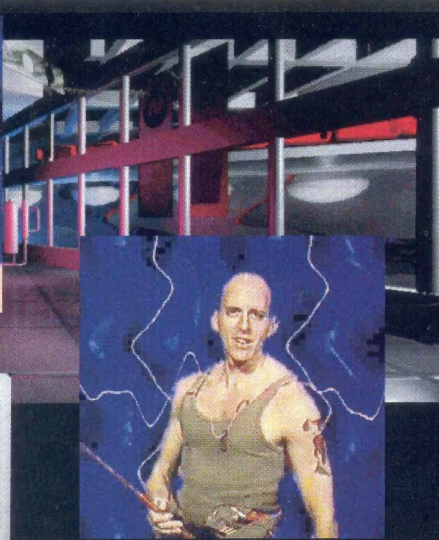
Jak jste asi již pochopili, spíše než ze hry se budete bavit z dobrého filmu. Studio HyperBole nazvalo tento nový druh počítačové zábavy Virtual Cinema a já osobně ho hodnotím velmi vysoko. Má však jak klady, tak i četné zápory. Za největší nedostatek považuji krátkou trvanlivost tohoto velmi náročného a ambiciózního projektu. Stejně tak jako neznám nikoho, kdo by sledoval vícekrát se stejným zaujetím tentýž film na vi-



Look, I don't know much about it

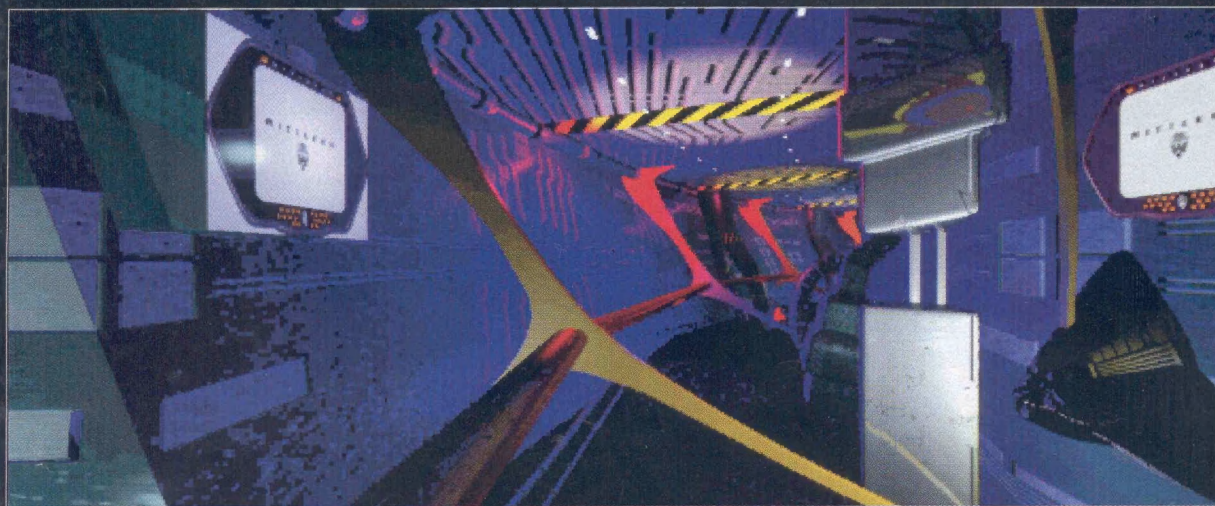
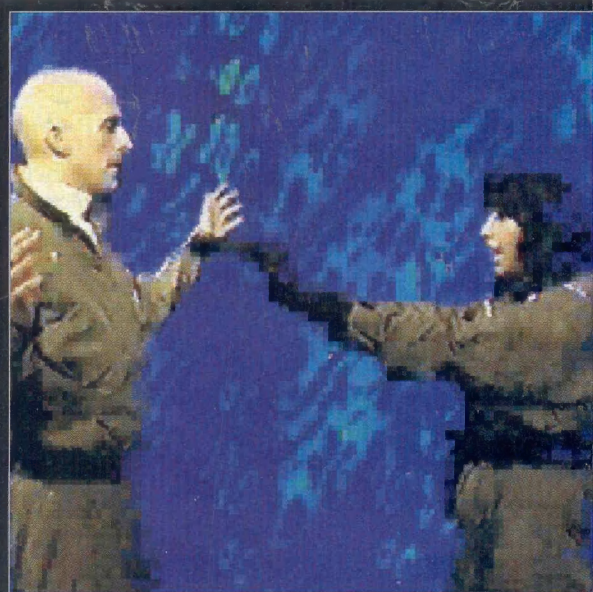
I didn't know you're so smart

I thought that was part of the plan

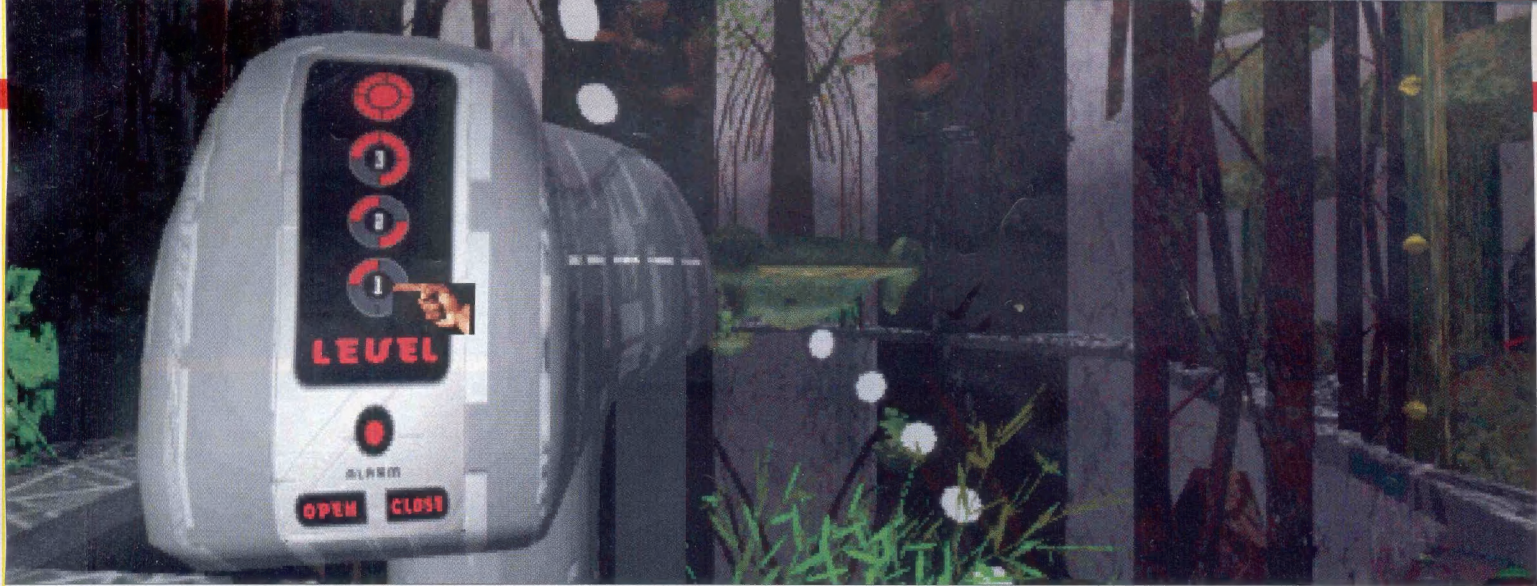


Michaels je jedna z nejlépe zahráných postav.

"Bud' budeš poslouchat nebo..."



Takový běžný obrázek má 2980 b



deu, asi nikdo neprojde QG více než dvakrát; než přestane bavit. No, a když to spočítáme: 2x cca tři hodiny, to je šest hodin dobré zábavy na jedno CD, jehož cena se může pohybovat asi tak okolo 1 500 Kč. Dalším mínusem je vysoká úroveň znalosti angličtiny, kterou musíte mít, aby jste se dokázali v ději orientovat. Pokud jste schopni běžně rozumět filmům v angličtině, pak se Vás to netýká, ale vzhledem k tomu, že je vše v QG mluvené, běžná znalost (tj. čtení + slovník) tady nestačí. Posledním zádrhelem je rychlost. CD-ROM není nijak zvlášť rychlé zařízení a obrázky, digitalizace, zvuky a hudba jsou věci velmi objemné a tudíž na přenos dat nesmírně náročné. I když existuje množství figlů jak aplikaci zrychlit (a autoři jich u QG užili požehnaně), přesto je znát určitá zdlouhavost každého jedno-

tlivého kroku.

Výše zmíněné zápory se netýkají jen QG, nebo systému VirtualCinema (kromě QG existuje ještě projekt Šílenství Rolando a chystá se QG II.), ale i většiny ostatních interaktivních multimediálních platform (např. InteractiveDrama Trilobitu aj.). Quantum Gate je však bohatě vyváží svými kladnými stránkami.

Grafika je unikátní. Celá základna je nakreslena v 3D Studiu (?asi) a to v rozlišení 600x240 bodů v high-color, což je 65 536 barev. Odlesky, poloprůsvitnými materiály, stíny a podobnými legráckami se to všude jen hemží a navíc se to celé ještě velmi plynule hýbe! I když, právě tady použili autoři jeden z "urychlovacích" figlů. Jakmile se chcete pohnout nebo otočit, podlouhlý rámeček se z obou stran zmenší, takže vidíte jen střed chodby, což chůzi zrychluje a navíc to vůbec nevadí. Pohybujete se po předem určených trasách, stejně jako v The 7th Questu, ale zde to naštěstí nepůsobí takové zmatky. Svět kolem sebe vidíte "svými očima".

Dosud jsem se však nezminil o tom nejlepším, tedy o aktérech příběhu. Každá postava má svůj charakter, který je možno odhadovat na základě rozhovorů, intonace řeči, gestikulace a chování. Charaktery jsou velice dobře propracované a stejně jako ve skutečném světě nejsou černobílé. Tady bych rád poznamenal, že herci i režisér odvedli opravdu dobrou práci. Z každého záběru je cítit profesionalita, kterou jsem citelně postrádal při hraní jiných her s digitalizacemi. Také kostýmy a rekvizity jsou na úrovni lepších filmů. Co se digitalizací týče, nerozumím jejich kompresi natolik, abych je mohl odborně posoudit, ale oproti tomu, co jsem už viděl, mě připadají daleko jemnější a méně trhané. (Kdyby Vás to zajímalo, tak mají extenzi *.mov). Okna s jedinácti postavami se různé vrstvi na podlouhlý obraz místa, kde se nacházíte, jak si můžete povšimnout z uvedených obrázků. Někdy dokonce vytvářejí různé obrazce, ale důležité je, že jsou pokaždé jiné, takže se neomrzí.

Také hudba si rozhodně zaslouhuje pozornosti. Po grafice je hned na druhém místě v počtu zabraných MB. Za číslo 56 MB může z 97% šest písní, které jsou kompletně nasamplovány 16-bitově. Na zbylé místo se potom vešlo ještě 43 MIDI skladeb a 115 doprovodných nástrojů. Midi příjemně podbarvují různé činnosti a podle druhu akce hraje některá z melodii ze skupin: klasika, pop, rock nebo post-moderna. Nejvíce ale oceňuji právě ty samplý, protože jednak není obvyklé, když Vám při hře hraje normální zpívaná písnička (pokud nemáte zapnutý magneták), a navíc vytváří skvělou filmovou atmosféru. Zvukové efekty, jak bývá u her této třídy zvykem, jsou čisté digitalizace, takže je nelze hodnotit jinak než 100%.

Ale ouha! Jak to, že všechno vychvaluji do nebe, efektům dám dokonce 100% a tabulka obsahuje daleko nižší hodnoty? Asi takhle: celé QG je

vlastně interaktivní intro o velikosti asi 600 MB k ubohé střilečce, která zabírá něco kolem 0,5 MB. Nechápete? No, příběh zkrátka vrcholí rozhodující bitvou proti nové létající odrůdě hmyzu. Žel, nepodařilo se mi sice z bitvy dostat obrázek, ale představte si v klasickém rozlišení 320 x 200 zběsile poletující ošklivě nakreslené brouky po kterých stejně zběsile střelíte (pohled stále "svými očima") a oni se rozpadají na prach. Mezi nimi kličkují Vaši spolubojovníci, kteří jsou představováni mizernou figurkou šachového střelce. To vše je trhané, hrubé a odehrává se to v krajině (jestli vůbec lze ještě hovořit o krajině!) tvořené černou zemí a oranžovými horami ve tvaru čtyřbokého jehlanu. A to není vše! Spolubojovníci jsou po pěti minutách do jednoho tuhy a proti Vám stojí asi tak 100 brouků a stále ještě přilétají noví. Jste-li dostatečně šikovni, brouci nemají šanci Vám ublížit, protože jsou daleko pomalejší, takže vesele kličkujete po herní ploše a střelíte potvory, kterých viditelně neubývá. Můj osobní rekord je 77 zásahů, pak mě nudou otupené smysly přestaly reagovat a něco mě sežralo. Mimochodem - smrt je zde zpracována velmi poeticky.

Nějak jsem nepochopil, co tím autoři zamýšleli. Již v průběhu interaktivní části hry můžete na tuto bitvu trénovat ve Virtual Reality systému, který je v jedné z místností základny instalován. To pokládám za dobrý nápad, ale ta finální bitva?!? Copak by si s tím nešlo trochu pohrát?

Nicméně Quantum Gate je vynikající počítačový film. Hratelnost maximální, přitažlivost při prvním hraní taktéž, příběh je skoro uvěřitelný a prostředí detailně zpracované. Toto mé vysoké mínění je také možná utvářeno tím, že na tomto poli zábavní tvorby zatím neexistuje žádná velká konkurence, takže není s čím srovnávat. Ale i přes ten přehmat s VR a přes značné hardwarové nároky tohoto "drobečka" - Quantum Gate je zkrátka nutno vidět. (Už se těším na dvojku).

HAQUEL P. TICKWA



Jméno: Dr. Marksová. Zvláštní znamení: nervová labilita. Nebo snad má pro své trápení důvod?



Kolik asi má ten pán dioptrií?

Když se obrázek hýbe, zhrubne na mizernou tisícovku.

QUANTUM GATE		93%
GRAFIKA:		
HUDBA:		
ZVUKOVÉ EFEKTY:		
HRATELNOST:		
+ zpracování	FILM A STŘÍLEČKA	
+ herecké výkony	Quantum Gate	96
+ kostýmy	Labyrinth of Time	69
- rychlost	Maddog McGree	68
- akční část	The 7th Guest	70
- angličtina	Sherlock Holmes	67
Testováno na: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1 MB, double-speed CD-ROM, SB16 ASP. Požadavky: 486SX/25, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM, SB, 10 MB HDD, Windows 3.1, doporučení: SVGA 1 MB, double-speed CD-ROM, 16-bit SB. Existuje na: PC. Výrobce, rok: HyperBole + Media Vision, 1994. Zapůjčil: Prington. Testoval: Haquel P. Tickwa		

1942 The Pacific Air War

Létáme i padáme za druhé světové v Pacifiku.

Tak a je to tady. Další letecký simulátor z dílny Microprose uviděl světlo světa a my jsme ho dostali k zrecenzování. Jeho název, a sice 1942 The Pacific Air War (dále jen 1942), již sám dosti napovídá o tom, kde a kdy se bude děj tohoto leteckého simulátoru odehrávat.

Ano, je to tak. 1942 je pokračovatelem slavných Redbaronů od firmy Dynamix a neméně slavných Aces Over Europe a Aces Over Pacific od téže firmy. Ale i Microprose mají s leteckými simulátory již velké zkušenosti, vzpomeňme například Knights Of The Sky, nebo F15 III.

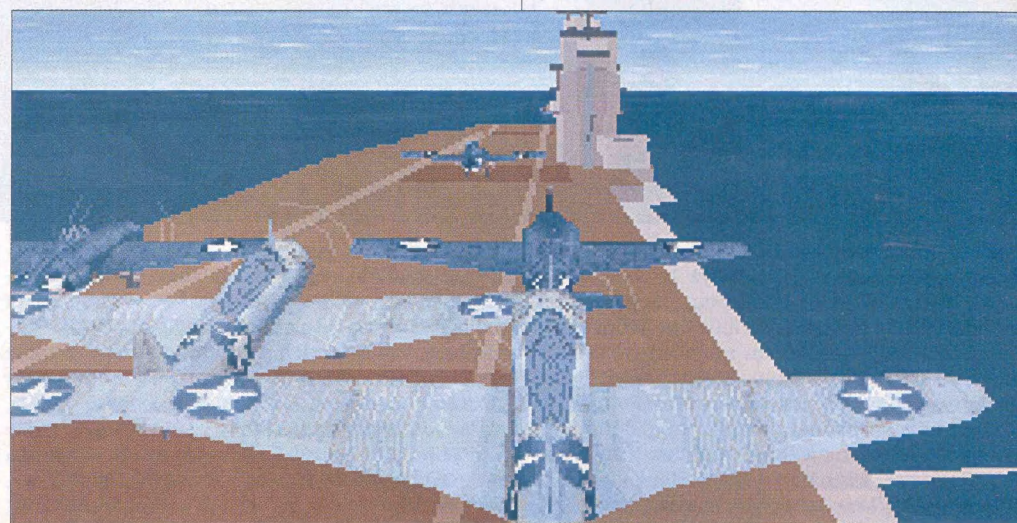
V poli leteckých simulátorů však velmi vysoko vystoupil TFX. V dalším textu se tedy pokusím srovnávat jednotlivé schopnosti 1942 s těmito "ostrilenými" simulátory.

Nyní víte, o čem že to vlastně budu psát a můžete se v klidu pustit do ničím nerušeného čtení.

Hmm, čím bych tak asi začal. Nejlepší bude, když začnu tak, jak se začínat má, a to začátkem. 1942 je dodáván na v balíku, který obsahuje šest instalačních disket, dvě brožury (jednu o hře samotné, druhou o létání a letadlech), popis ovládání a dvojlist s technickými radami. Instalace samotná je velmi jednoduchá, probíhá pokojně a za chvíli už máte 1942 nainstalovanou.

První, co po spuštění hry velmi příjemně překvapí je intro. Grafika na profesionální úrovni, velmi dobrý zvuk, dokonalé animace, to vše řadí intro od 1942 k nejlepším. Většina dříve zmiňovaných her prostě 1942 nesaží ani po kolena, co se ovšem týče jenom intra.

Po odklepnutí úvodního screenu se vám objeví známé menu, kde si můžete vybrat, co chcete dělat. Jak již bylo zvykem v Redbaronech, nechybí zde kariéra pilota, jednotlivé mise, prohlížení a editování filmů z misí, ani konfigurace ovláda-



ní a zvuků. Má však něco navíc. Něco, co jsme mohli vidět až v TFXku. Je to "mission builder", kde si můžete vyrobit vlastní misi (navolit s kolika a jakými letadly poletíte vy, a s jakými nepříteli). Ovšem jedna věc ani v TFXku nebyla. Jsou to bitvy z pohledu velícího důstojníka. Jedná se o strategickou součást 1942. Jakožto nejvyšší "zvíře" vidíte kompletní mapu oblasti Pacifiku a všechny vaše dostupná letadla, letky, letiště a veškeré ty cerepetičky okolo. Vy dáváte rozkazy a piloti a personál je plní. Tak můžete hlídkovat kolem bojových lodí, prozkoumávat oblast a když narazíte na nějaké nepřátele, můžete dát povel k útoku, nebo se stáhnou a vlákat nepřítel do pastí, popřípadě chvíli počkat, než budou mít vaše letadla příhodnější pozici k útoku. Hlavní věc je, že když dojde k bitvě vy nečinně přihlížíte a čekáte, až vám oznámí výsledek, kdo ztra-

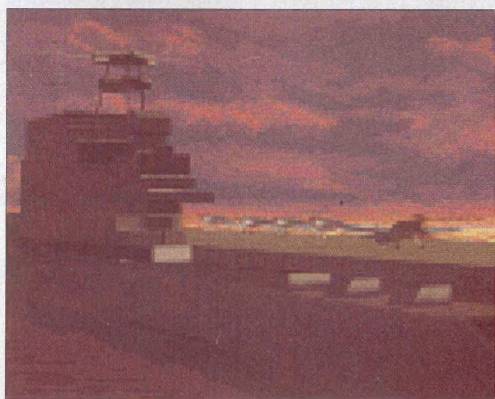
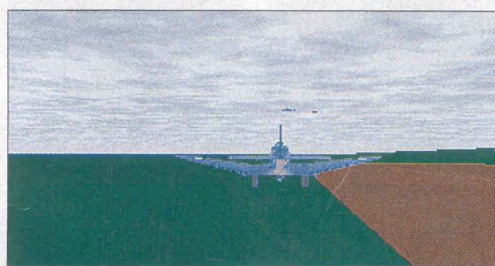
til kolik letadel, kolik mužů, kolik lodí.

Nutno však ještě říci, že v kterékoli z bojových položek hlavního menu si můžete vybrat, jestli budete bojovat za Američany, nebo za Japonce.

Dost však již bylo veškerých výběrů a popisů, vrhneme se přímo na akční část celé hry, kterou je, jak už to u letových simulátorů bývá zvykem, létání s letadly a bojování proti nepříteli. Nebudu vás obtěžovat tím, co stejně všichni o letu v letadle víte a přejdu přímo k technickému zpracování.

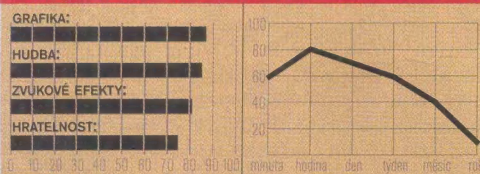
Začneme ovládáním. 1942 podporuje téměř všechny klasické způsoby ovládání od klávesnice, přes myš a různé typy joysticků, až po nožní pedály. Veškerá testování ovládání byla hodnocena jako velmi příjemná a nečinila žádné problémy.

Další stránkou hry jsou zvuk a hudba. U 1942 jsou na standardní úrovni, nic mimořádného proti svým předchůdcům (viz výše). Tím ovšem nechci říct, že by hudba u 1942 nebyla nic moc. Naopak, je velmi kvalitní, ale v poslední době je



1942, THE PACIFIC AIR WAR

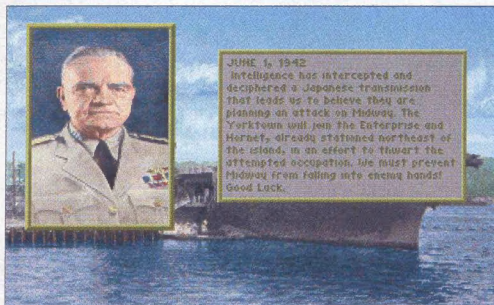
85%



- + Dokonalé intro
- + Dobrá grafika a zpracování
- Při maximálních detailech všeho je hra poněkud trhaná

SIMULÁTOR	
1942, The Pacific Air War	85
Dogfight	68
F14 Fleet Defender	65
Reach for the Skies	65
Knights of the Sky	50

Testováno na: 486DX33, 16 MB RAM, 340 HDD, SG NX PRO 16. Požadavky: 386SX, 580 KB konvenční paměti a 1,6 MB EMS, 15 MB HDD, VGA. Existuje na: PC. Výrobce: Microprose, 1994. Zapůjčil: Prington. Testoval: Dolphine



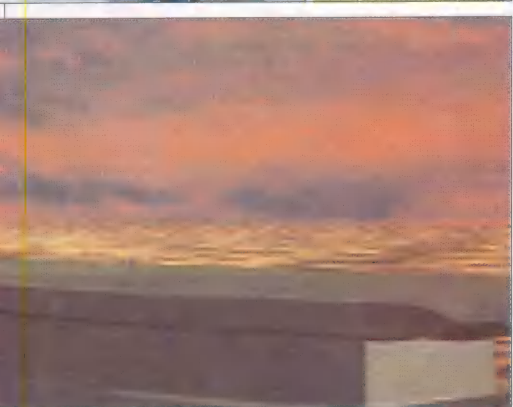
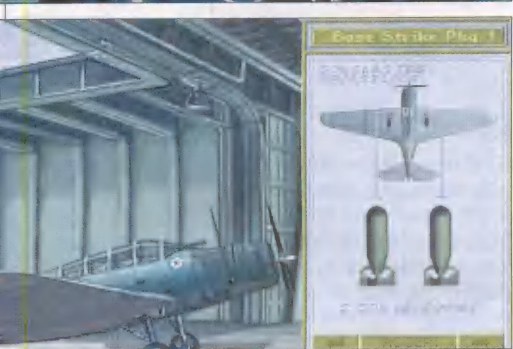


kvalitní hudba u většiny her, takže ať se snažím sebevíc, nemohu ji nazvat jinak, než velmi kvalitní, přesto průměrná.

Na konec jsem si nechal asi nejobsáhlejší část technického zpracování hry - grafiku. Programátoři odvedli dobrou práci. Detaily všech letadel, lodí, země, moře a konec konců i nebe, to je něco, co jsme mnohokrát neviděli. Jediní srovnatelní jsou opět TFX, které se 1942 blíží zezadu a Strike Commander, který je stále ještě o něco lepší. Jak to však již bývá, dobrá grafika jde na úkor rychlosti. Hra chodí pouze na počítačích s procesorem 80386 a vyšším, ale i na redakční 486ce byl let při plných detailech trhaný. Z předcházející věty jste mohli vyčíst, že v 1942 jdou nastavit detaily. Ano, v této hře můžete nastavit téměř všechno. Od detailů země, přes detaily lodí, až po vaše vlastní a všechna nepřátelská letadla. Také můžete snížit vzdálenost, kam ještě počítač musí všechno propočítávat a zobrazovat. Tím můžete dosáhnout velmi podstatného zvýšení rychlosti a pokud si s detaily chvíli pohrajete, zvýšíte rychlost, aniž by to zřetelně ubralo na kvalitě obrazu.

Přes všechny technické klady se mi samotný děj hry zdál takový ... divný. No posuďte sami. Na místo střetu musíte doletět sami, a přestože můžete používat zrychlený čas, nebo přímo časové skoky, jedná se o velmi zdoluhavou proceduru. Může se vám také stát, že to přeženete, a nepřítel prostě odletí, aniž byste se dostali do boje. Vaše mise byla sice splněna, ale vy jste si vůbec nezastříleli. Jelikož však nejsem ostřílený "smažič simulátorů", je možné, že vám to půjde líp. Já vám mohu už jen pouze popřát přesnou mušku a zlomte vaz.

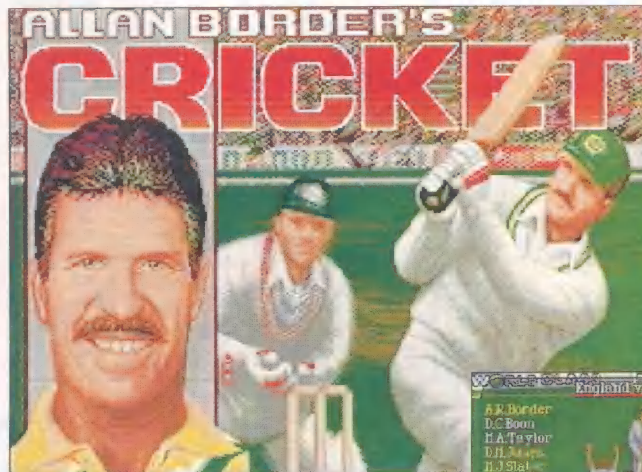
DOLPHINE ■



■ AMIGA

Allan Border's Cricket

Co vám budu povídat. Kriket je sice sport, ale pro mě byl španělskou vesnicí do doby, než si jsem si vyhledal pravidla.



palovat, jak běhat apod. Naštěstí se to alespoň vzdáleně podobá baseballu, takže to šlo, ale stejně to nestálo za moc. Pak jsem začal nahazovat a můj zbylý optimismus mne hned přešel. Nechápal jsem, jak přidat sílu při nadhozu a co vůbec dělat. Za chvíli to bylo 18:3 ve prospěch soupeře. Tak jsem to zabalil a zvolil hru počítače proti počítači. No a hned to šlo. Konečně jsem jakž takž trochu alespoň zhruba něco pochopil. No a když už nic jiného, mohl jsem posoudit grafiku

apod. Co se grafiky týče, tak je docela super. Postavičky hráčů jsou velké a dobře nakreslené, horší už to je s animacemi. Ty jsou dost amatérské. Příhozy na "domácí

Do té doby jsem znal kriket jen z knihy Patricka Ryana. Jak jsem vyhrál válku a věděl jsem tedy, že kriket je hra pro dva týmy o 11 hráčích. Jo a vlastně jsem ho viděl hrát, ale to bylo ve filmu Král Ralph, takže proto jsem i pro vás vyhledal něco málo o kriketu (viz. souvislosti). Ale ani s těmito informacemi jsem nebyl o moc moudřejší. Tak jsem to spustil. Objevil se obrázek nějakého

KRIKET

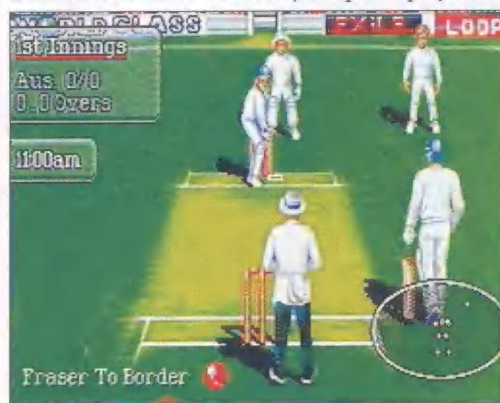
Pálkovací hra anglického původu, ve které se 11-ti členné družstvo snaží získat větší počet přeběhů mezi dvěma malými brankami než soupeř. Stal se základem většiny moderních pálkovacích her; pevná pravidla od roku 1727. Většinou se hraje na ploše 165x155m, páłka má délku 96.5cm, průměr míčku max. 7cm, hmotnost 160g.

LEWIS

metu" (nevím jak se tomu u kriketu říká) mají podobu natažené ruky a následného letu míčku. No nic, stejně jsem to brzo zabalil. Nevím o co jde, a proto mne to nějak zvlášť nenadchlo. To máte jako se strategií, u které nevíte co dělat, to vás pak taky nebaví. Možná se nějaký příznivec kriketu najde a tuhle hru si pořídí a možná i zahraje. Já tím příznivcem ale rozhodně nejsem.

LEWIS ■

chlápka a nápis Allan's Border Cricket. Ve světě kriketu to bylo anebo ještě možná je nějaký velký jméno, ale mě to jméno neříkalo vůbec nic. Zkusil jsem prohlédnout nějaké knihy, ale ani tuk. Tak asi není zas tak důležité, jedeme dál. Privítalo mne úvodní menu. V něm bylo možno naeditovat si nový tým či změnit nějaké něco kolem hry. Kdyby to byl třeba fotbal, tak bych to přivítal, mohl bych si udělat třeba Bohemku apod., ale zde mi to bylo na nic. Tak jsem dal hru a čekal. Při losování kdo půjde první na pátku jsem zvolil pannu a mince se vyhodila do vzduchu. Vyhrál jsem a šel na pátku. Takové vítězství to zas nebylo, protože jsem jenom čuměl jak puk a nevěděl co dělat. Po chvíli jsem pochopil jak od-



ALLAN BORDER'S CRICKET

69

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

+ zpracování netradičního sportu	SPORT	
+ hezká grafika	Hard Ball III	80
- špatné animace	Summer Games	77
- jen pro znalce kriketu	Bo Jackson Baseball	72
	Allan Border's Cricket	69
	Street Baseball	55

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. Požadavky: doporučená Amiga 1200. Výrobce, rok: Audiogenic, 1993. Testovali: Lewis

Great Naval Battles

Vol. 2.
Guadalcanal 1942-43

7. prosince 1941 napadlo japonské letectvo bez vyhlášení války základnu U.S.A. Pearl Harbor.

Po počátečních úspěších a následně po prohrané bitvě u Midway se válečné operace přenesly na jih. Japonsko se snažilo zabránit Američanům v přístupu k Austrálii. Klíčovými se staly Šalamounovy ostrovy, zejména nově zbudované japonské letiště na ostrově Guadalcanal. Přesně za osm měsíců od vstupu USA do války začaly obě armády operovat v prostoru Guadalcanalu a námořní a letecké bitvy se zde táhly s různou intenzitou téměř po pět měsíců. 31. února '43 bylo konečně rozhodnuto ve prospěch Spojenců... Dnes je však teprve 25. srpna roku 1942, 10:00 dopoledne...

Velké bitvy druhé světové války jsou vědním tématem pro výrobce strategií a simulací všeho druhu. Vzpomeňme kupříkladu na legendární bitvu o Británii zpracovanou v Reach for the skies, simulaci létající pevnosti B-17 v Tichomoří nebo částečně strategickou AV8B Harrier Assault, Dogfightera atd... Jistě víte, že tyto hry jsou letecké simulátory. Teď se však SSI pokusila o něco originálnějšího. Přichází s čistou bitevní strategií, v níž máte jediný úkol: dovést sérii bitev o Guadalcanal do vítězného konce ať už na straně Spojenců nebo Osy (tedy Německa, Itálie a Japonska - pozn. aut.), historie - nehistorie.

Kromě nápadu a výtečného zpracování je na této hře pozoruhodných hned několik věcí. První co Vás překvapí, sotva GNB spustíte, je nezvykle vysoké rozlišení. Hra běží v grafice 640x480 bodů při tradičních 256 barvách. Nejde však o revoluční počín, jak by se mohlo na první pohled zdát. Jednak už tady něco takového bylo (tuším, že nějaký ten golf) a kromě toho, kdo se pozastavuje třeba nad rozlišením Windows? Co?!#? Že nechápete? OK, vysvětlím. GNB je totiž tak strategická strategie, že se skládá ze samých menu, oken, knoflíků, map a přepínačů, takže se v ní v podstatě po celou dobu nic nehýbe. Tož, to máte tak. Jako pozadí pod menu, mapy a tabulky slouží ve většině případů moc pěkné barevné nebo černobílé tónované fotografie. Avšak nalézáte-li se v nějaké konkrétní lodi, pozadí se rázem změní a Vy máte před sebou méně povedený obrázek představující vnitřek lodi. A jak už to tak bývá, taková loď má většinou nějaká ta okna a skrze ně je často vidět i ven. No a na moři se veselé prohánějí vlastní i nepřátelské lodě, žbluňkají střely a občas se objeví i nějaké to letadlo. Ačkoli se autoři snažili, na první pohled je patrné, že se vše skládá ze čtverečků, které se zvětšují, když se přibližujete a zmenšují, děláte-li věc opačnou (při přílišném přiblížení narůstají do gigantických rozměrů). Jde totiž jenom



o zpestření, které nemá žádnou praktickou hodnotu. Po většinu hry je stejně obrazovka zaplněna různými okny a meny, které výhled z lodi překrývají.

Druhé překvapení Vás čeká pouze v případě, že jste majitelem zvukové karty. Můžete dvakrát hádat, cože to mám na mysli. Tak jako tak to asi uhodnete. Hudba... to není, takže to jsou zvukové efekty. Vskutku, jestli nevíte jak to řve, když servomotory natáčeji torpédovou střelnu a jak zni žbluňknutí bomby dopadnuvší těsně vedle lodí, GNB Vás zcela poučí. Kromě zvuků bojové vravy však umí i spoustu takových těch cink, cvak, pip aj., které se ozývají, když otvíráte a zavíráte okna, zoomujete v mapě, mačkáte tlačítka atd. Windowsové "tadá" je ve srovnání s tím diletantský pokus. Ještě zmínku k hudbě a jdeme konečně na tu strategii. Hudba je zde sice dobrá, bohužel velmi jednotvárná. Několik bojových nářevů při ofenzivě, trudná melodie při prohlížení stejně trudných statistik, ale většinou jen ticho nekonečného oceánu...

No a jsme u toho nejdůležitějšího - u strategie.

GREAT NAVAL BATTLES

80%

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

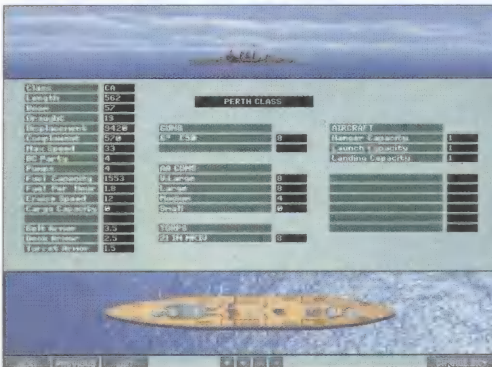
- + vysoké rozlišení
- + nové nápady
- značná obtížnost

STRATEGIE

Great Naval Battles	80
Dune II	80
History Line	75
Battle Isle 2	70
Powermonger 2	60

Testováno na: PC 486/66, VESA, 8 MB RAM. Požadavky: min. PC 386/33, SVGA, 14 MB HD, DOS 5.0, myš. Existuje na: PC. Výrobce, rok: SSI, 1994. Zapůjčil: PC Klub Dundy. Testoval: Haquel P. Tickwa

Hra je rozčleněna do několika scénářů, které jsou seřazeny podle obtížnosti. Nejlehčí (výukový) je bitva dvou bitevních lodí na volném moři. Posledním a nejtěžším je závěrečná bitva o japonské letiště na Guadalcanalu, kdy máte k dispozici minimálně třicet lodí, množství letadel a pozemní divize. V zásadě existují tři hlavní ovládací menu. Za prvé je to řízení jedné konkrétní lodi. To je podrobně rozkresleno na obráz-



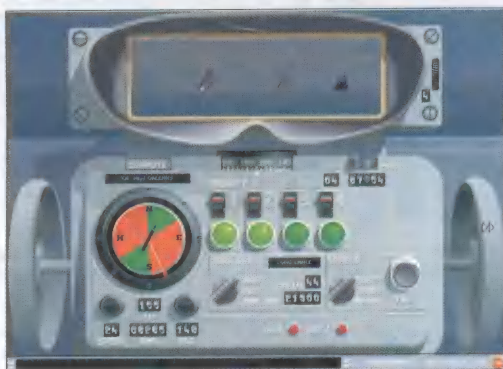
ku s popiskami. Zajímavě je zpracována mapa, kterou lze zoomovat od celkového pohledu na Šalamounovy ostrovy, až po pohled na konkrétní loď, jejíž velikost je pak asi 4 cm. Pohyb v mapě je pro tuto rozlehlost poněkud složitější, ale dá se na to zvyknout. Mapu naleznete i na druhém ovládacím panelu, kterým je řízení celé flotily z vlajkové lodi. Toto ovládání poskytuje přehled o útvaru, v němž se lodě pohybují, o celkovém stavu letectva a o navázaných kontaktech. Třetím způsobem je ovládání ze základny, kde sestavujete flotily, opravujete lodě, nakládáte vojáky a odkud také řídíte případné pozemní operace.

Toto všechno jsou hlavní, řekl bych, centrální ovladače. GNB však umožňuje víc! Klidně můžete přenechat řízení celé operace automatické nebo nastaveným kursům a zalézt si do libovolné palébné věže, kde si sice nemůžete zastřílet přímo jako v simulátorech, ale lze odtud pozorovat bitvu a také určovat druhy střel a spoustu jiných věcí. Stejně tak můžete svůj čas věnovat torpédování cizích lodí nebo osobnímu řízení záchranných prací v případě, že část lodí hoří nebo je zatopena. Budete-li se těmito maličkostmi zabírat moc často, bude Vaše absence v globální strategii asi citelná, ale na druhou stranu vycvičený hráč má daleko větší úspěšnost (například při torpédování) než automatika. A konečně: jestliže Vás to už opravdu nebude bavit, vžijte se do role válečného zpravodaje! Kdekoli v širém oceánu můžete umístit svoji kameru a točit a točit a točit a...

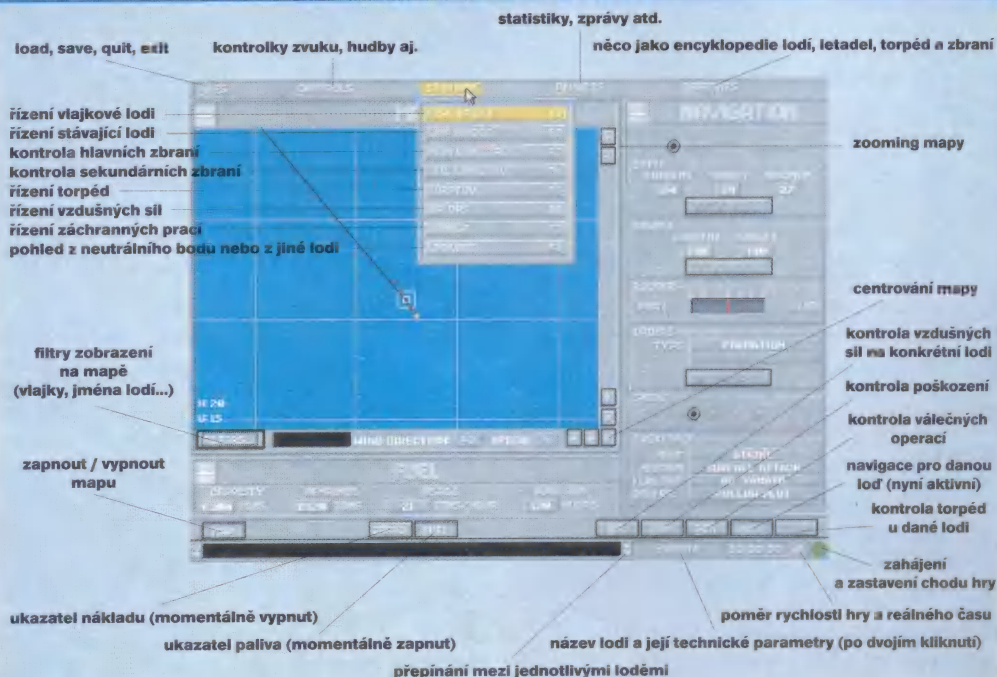
...a úplně na závěr jsem si nechal několik subjektivních pocitů. Graficky i logicky je veškeré ovládání uděláno přímo ukázkově. Zvyknete-li si na pár "horkých kláves" (teplých klapků - pozn. Leif Mongolson), snadno se okamžitě dostanete tam kam potřebujete. Navíc se nikdy nedostanete do zmatků v důsledku časové tísně, protože hru lze kdykoli zastavit, nastavit nebo zkontrolovat všechny ovladače a pak ji klidně zase spustit (a to hned v několika možných rychlostech). To svědčí také o tom, že strategické jádro GNB je důležitější než honička s časem. Mimochodem, dávejte si pozor na počasí, čas a podobné "maličkosti". Ty totiž právě, v této do detailů dovedené hře (a ve skutečné válce také), často rozhodují. Také si naivně nemyslete (jako já...), že je třeba získat Guadalcanal za každou cenu. Mé spojenecké vojsko ho sice nakonec obsadilo, ale díky velkým ztrátám lodí jsem prohrál.

Tak to by bylo asi vše podstatné. GNB je rozhodně jedna z těch her, které zaměstnají Vaše mozkové závity na velmi dlouhou dobu. (Pro příklad: dvě hodiny skutečného času trvá cesta nákladních lodí ze základny Espiritu Santo na Guadalcanal provázená samozřejmě nějakými těmi manévry bitevních lodí atd... A to jsem maximum věcí nechával na automatické! Já osobně příliš nefandím moderním válečným strategiím, ani moderním válkám, ani válkám vůbec, ale GNB je záležitost čistě intelektuální zábavy a protože si myslím, že je jednou z nejlepších, nemohu jinak než popřát časté: "Tekikan Gekichin"!

HAQUEL P. TIKWA ■



ZÁKLADNÍ OVLÁDÁČÍ PANEL



Sierra Soccer - World Challenge Edition



AMIGA

Darkmere - The Nightmare's Begun

Hlavní hrdina elf, přítel člověk-mág, nepřátelé orci a draci, ale není to fantasy.



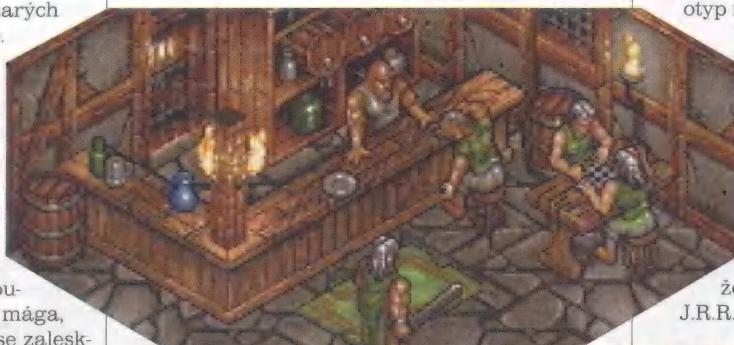
Povím vám jeden tajuplný až desuplný příběh (bojím, bojím -ml-). Bylo jedno malebné království, které si v klidku živořilo. Jednoho dne se ale objevil drak, v hradě bylo relativně bezpečno, ale okolní vesnice byly bez šance. V okolních lesích žijící elfové s těmito lidskými problémy nechtěli nic mít, ale jeden z nich, Gilborn znělo jeho jméno, chtěl pomoci. A přestože to znamenalo věčné vyhnanství od elfů, vydal se spolu se svým přítelem mágem Maltharem, na draka. Nebudu to protahovat, Gilborn, s mágovou pomocí, vyhrál a brzy byl zvolen králem. A když byla poblíž hradu nalezena jeden vyčerpaná pohledná elfka, bylo štěstí dokonalé. Brzy měl přijít na svět i jeho syn a podle starých zvyků se elfské dítě mělo narodit v lese.

Druhý den, když se stále nikdo nevracel, vypravil se do lesa sám král. Našel však jen svého syna, ale ji už nikdy víckrát nespátril. Syn rostl a silil, ale otec stále truchlil. A když zlo opět zesílilo a orci začali napadat království, on sám nezakročil a jeho syn, Ebryn, na to nestačil. Tak se zlo usadilo v jeho zemi. Král pak pochopil, že se musí zakročit, ale protože byl starý, musel ho zastoupit jeho syn. Dostal úkol najít starého mága, dostal meč, kterým draka zabil a který se zaleskne v blízkosti zla, a dostal krystal, díky němuž se může s králem spojit, ale jen pětkrát, protože

králi již ubývalo sil.

Takže co teď? To je přece jasné. Vemte joysticky a můžete ovládat Ebryna, hrdinu této hry. Tak zhruba toto se dozvíte v úvodním intru. No intru, statické obrázky s textem, podbarvené tajemnou hudbou. To intro má, spíše jeho druhá část, ale ještě jednu nevýhodu. Nejde totiž zrušit, nemyslím tím smazat, ale přeskočit ESCapnout nebo tak něco. Snažil jsem se všemožně, ale úspěch se nedostavil. Nejhorší na tom je, že se na ni musíte koukat, i když LOADnete pozici, a to docela brzo nejen omrzí, ale až ...naštvete (když mám být slušnej). No nic, mezitím si zas na druhou stranu můžete uvařit kafe, najíst se či něco takového, bezva ne? Nyní již k samotné hře.

Hra je zpracována ve stylu např. Cadavera, takže "rohovka". Není divu, Cadaver slavil úspěch, tak proč nevyužít jeho popularity a nevytvořit podobnou hru. Často se ale stane, že ta nová hra nesáhá svému předchůdci ani po kolena anebo, ještě hůř, ani po kotníky anebo, úplně nejhůř, ani po dno Mariánského příkopu. Nic takového se naštěstí o Darkmere říkat nemusí. Na Cadavera možná nemá, ale úspěch taky slavil (alespoň u mě) (u mě taky neééé - já ho neznám -ml-). Zpracování má své výhody i nevýhody. Výhodou je 3D ohled, který vás vtáhne do děje, ale nevýhodou je to, že okno, ve kterém se pohybujete, zabírá jen asi třetinu obrazovky, což nepotěší. Jak si možná někteří z vás všimli, v tabulce uvádím jako typ hry arcada + adventure, tedy styl Cadavera, dá se říct. Ale bohužel té adventure zde můžete vystopovat jen nějaké prvky. Zatím (ještě jsem to nevyhrál) se zde adventure omezila jen na odebrání klíče (s adresou) nějaké hojně se vyskytující kostře a tím klíčem se otevřel příslušný dům. Občas se to zkomplikovalo a klíčem z půdy jste otevřeli truhlu ve sklepě. To je ale trochu málo, nemyslíte?



te? Ale jinak můžete samozřejmě sebrat co nejedete, sníst co se dá a vypít co lze. Menu vyvoláte stisknutím FIRE. Jenže vyvolání tohoto menu trvá tak dvě až tři sekundy, což se může zdát být málo, ale klíčů a jídla je všude hojně, takže menu vyvoláváte tak 3x, 4x do minuty a to taky ...naštvete. Přecházení mezi jednotlivými obrazy taky trvá až moc dlouho (ačkoliv z disket netáhá), zkrátka je to dost pomalý a basta. Důležitou, a častou, součástí této hry jsou souboje. Zpočátku vám budou orkové (nejčastější nepřítel) připadat jako nebezpeční, ale stačí zvolit správnou taktiku a budete je kosit lázo pláží. Musím se zmínit o energii, ta vaši postavičky přibude jidlem nebo lektvarem, ale také z energie protivníka při soubojích, ale jen zlého jinak ubude energie vaše. Takže vaše kladná posta-



vič-
ka je
vlastně upí-
rem! Zajímavé je
zde dělano SAVEo-
vání. Normálně můžete
"sejvnout" pozici jen 5x (!), ale
můžete také najít či koupit lektvar
na sejvování! Takže computerovej lek-
tvar, čili sen jedno kámoše při DrD. Ještě jednu
zajímavou (tentokrát v záporném slova smyslu)
věc jsem zde objevil. Ulice zde mají často názvy
světových stran (Excalibur Street -ml-), to by ještě
šlo, ale proč Východní ulice se točí na sever pak
na západ, jih apod. to fakt nevím. Vádí taky stere-
otyp místnosti a ulic. Někdy se jen přehodí po-
lena ke krbu z jedné strany na druhou
a je tu nová místnost, je alespoň dobře
graficky vykreslená. Ale co, to jsou
vlastně detaily, i když někdy do očí bijí.
Grafika je, jak už jsem uvedl, dobrá.
Vždyť i ty často se vyskytující mrtvoly
nejsou jen obrázek, ale postavička
opravdu po nich jde nahoru a dolů.
A té adventure tam časem najdete tak-
ké víc, i když ne dost, například si mů-
žete počíst v některé z knížek od
J.R.R.Tolkiena a na pocek zde najdete také
pár lidiček.

Zkrátka Darkmere je hrou docela dobrou, i když pár much, či spíše masařek, by se zde mělo vychytat (bzz, bzz, bzz, chyt, lapp -ml-) (mňam, mňam -JKL) (jsem překvapen -ml-). Třeba Darkmere 2 již bude bez chyb. Necháme se překvapit. **LEWIS**

DARKMERE - THE NIGHTMARE'S BEGUN 75%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	
+ dobrá atmosféra	R O H O V K A
+ dobrá grafika	Heimdall 2 87
- dlouhé nahrávání	Cadaver II, Ex13, 83
- zmatek v ulicích	Cadaver, Ex5, 80
	Darkmere 75
	Shadowlands 65

Testováno: Amiga 500, 2,5 MB RAM. Požadavky: Amiga 1200.
Výrobce, rok: Core Design + ZeroHour software, 1993. Testoval: Lewis

AMIGA, PC

Heimdall2 - Into the Hall of Worlds

Zas jedna hra pro obě ruce aneb Heimdall je tu znovu a s ním celá vikingská mytologie.



Už je to nějaký pátek co jsem měl možnost gamesit docela podivnou dungeonovku s ještě podivnějším názvem, Heimdall. Dungeonovka sice podivná, ale docela originální. Vaši postavičku jste totiž neovládali jako v jiných hrách "v hlavní roli", ale ovládali jste ji jako v nějaké arcade, totiž postavičku (pohyb) jste ovládali joystickem, ale v různých menu (včetně toho souborového) jste se pohybovali myší. Byla to více než jen hezká hra a jistě potěšila myš i joystick mnoha pařanů. Loki byl dopaden, kouzelné zbraně byly vráceny svým majitelům a hrdinové Asgardu si zas na chvíli mohou dopřát klidu. Ale jen na chvíli, protože Loki, ač oslaben, opět pije kukle (tedy chtěl jsem říct kuje pikle) proti bohům. Spojil se s obry a jinou havičů a připravuje se na zásah proti bohům. Takže je to opět na Heimdallovi (tentokrát s pomocnicí Urshou), aby Lokiho a jeho kumpány přemohl. Zkrátka abych to neprotahoval, je tu Heimdall 2. Bylo by asi na místě uvést co se od prvního dílu změnilo. Tak například: USA postihly povodně a zemětřesení, proběhly ZOH v Lillehameru, já jsem úspěšně dokončil gympl apod., to vás ale asi moc nezajímá, a proto zpět k věci. Změnilo se toho málo i dost. Protože styl hry, až na soubor, více méně zůstal, ale hodně se změnila grafika, animace a provedení vůbec. A teď pozor, změna je to k lepšímu! Grafika je taková pohádková a hlavně skvělá, fakt nečím bude se vám líbit. Nebudu se tady rozplývat nad ostatními technickými parametry této hry, ještě bych se rozplynul. Prostě je to pohádka. Jednou

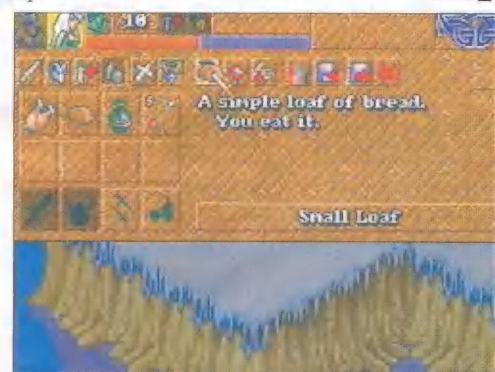
výtku mám k zvukům a hudbě vůbec, ne že by byly špatné, ale obojího je trochu málo. Tak přejdeme k lepším věcem. Třeba ovládání, stejně jako u prvního dílu myš a joystick, nic moc zdá se, ale zvládnout se to dá. Joystickem totiž chodíte a bojujete, zkrátka aktivita postavičky, a myši se prohrabujete v batohu, takže nemusíte používat oboje najednou. S Heimdalem (ale samozřejmě i s Urshou) nejen svádíte ne zrovna lehké souboje meči, ale také střelíte z luku, sbíráte věci, otvíráte skříně a samozřejmě si pokecáte s více či méně lidskými bytostmi atd. Takhle by se dala shrnout náplň hry, ale nebojte tak fádni to nebude. Protože můžete i kouzlit a to potěší (tedy jak koho, takovej Fire Bolt nepříteli asi moc nepotěší). Když jsme u Vikingů tak se musí kouzlit samozřejmě podle run. Cestou sbíráte runy s různou silou a účinkem, sbíráte také svitky ze kterých se do

zvíte kombinace run pro jednotlivá kouzla. Takže vidíte že s tou kombinací adventure a dungeonu jsem měl pravdu. S dungeonem souvisí i vývoj vlastností u postavičky. Proto střelbu, soubor i kouzlení doporučuji, zvyšování vlastností ještě nikdy nebylo k zahození. Jak jsem již uvedl soubor nejsou příliš jednoduché, ale například stačí šikovně zkombinovat soubor ručními a vrhacími zbraněmi a hned to bude jednodušší a když ještě přidáte nějaké to kouzličko bude to ještě jednodušší. Navíc se oprostíte od jen fádniho klikání na zbraně postaviček u ostatních dungeonů (až na výjimky samozřejmě). Je to taky napínavější než u dílu prvního, kde jste bojovali ve speciálním souborovém menu klikáním na ikony, nyní se tak více vžijete do děje. A co, i když už nějaký ten život ztratíte, to poznáte jednak na stupnici a jednak na míře unavenosti postavičky na její ikoně, stačí něco zakousnout nebo lehce zakouzlit a můžete jít vesele dál. Heimdall2 jde s dobou, protože tu nechybí ani možnost, která se stává u novějších dungeonů stále běžnější, prodeje nalezených či vybojovaných věcí a koupě nových a lepších zbraní a lektvarů. Není to sice zadarmo, ale bohové byli štědrí a sem tam o nějaký ten měsíc nebude nouze. Můžeme zde najít dokonce i prvky arcade, protože nejednou bude



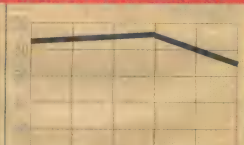
správný pohyb joysticku otázkou života nebo smrti. Takže si zde vlastně přijdou na své příznivci hned tři typy her a zklamání rozhodně nebudou. Ale jedeme dál. Heimdallova cesta bude velmi spletitá, a proto mu nebudou stačit jen vlastní nohy. Znova připomenou, že se jedná o Vikingy, kterým cestování po moři bylo denním chlebem. Ani Heimdallovi to samozřejmě nebude proti mysli, a proto loďkou bude cestovat docela často. Aby ne, vždyť Midgard a ostatní země, které budete muset prozkoumat, jsou tvořeny několika ostrovy. Ale nebojte se, tak hrozně rozlehlé to zas nebude, protože většinu ostrovů tvoří jen několik screenů, takže je to v pohodě. Možná vám to došlo, ale přeci jen pro úplnost doplním, že se jedná o 3D dungeon, ve stylu "rohovka", čili typ Cadaver či Darkmere. Díky tomu nemusíte se všemi nestvůrami bojovat, stačí je jen obejít a hurá do dalšího screenu. Jak je vidno možností tu je víc než dost, tahle hra vás určitě zaujme a to prakticky po všech stránkách až na ten zmiňovaný nedostatek u hudby. Prostě hru Heimdall 2 bych všem doporučil, určitě vás chytne hned a jen tak nepustí.

LEWIS



HEIMDALL 2 - INTO THE HALL OF WORLDS 87%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	



	3D DUNGEON + ADVENTURE
+ skvělá grafika	Heimdall 2 87
+ super atmosféra	Hero Quest 2 76
- málo hudby a zvuků	Darkmere 75
- problémy při hraní z harddisku	Heimdall 73
	Cadaver 64

Testováno na: Amiga 500 HD, 2.5 MB RAM. Výrobce, rok: Core Design, The 8th Day, 1994. Testoval: Lewis.



Al-qadim the Genie's Curse

Kdysi dávno žil v jedné malé vesnici chytrý a hbitý chlapec. Jmenoval se Al-qadim.

Nebyl to ovšem ledajaký chlapec. Již v mládí měl velkou sílu. Jednoho krásného dne, když Al-qadim šel ven, stalo to, co se raději státi nemělo. Při pádu na zem zahlédl v dáli něco, co mírně připomínalo olejovou lampu. Al-qadim lampu sebral a že byla velmi zaprášená otřel ji. A co se nestalo. Z lampy vyletěl džin. Jenomže to nebyl hodný džin, který vám splní tři přání a pak zase zmizí. Byl to velmi zlý džin, protože hned co se dostal ven z kouzelné lampy zmizel a již se chlapec neukázal. Zlý a krutý džin páchal po světě velké zlo. Pálil domy. Rozfoukával úrodu na polích a zařikával zlými kouzly lidi. A protože Al-qadim cítil vinu na sobě rozhodl se jít zabít zlého džina. A tím začíná váš příběh.

Firma SSI nám opět přichystala pěkný bonbónek. Jak jsme si již zvykli již zmiňovaná firma SSI dělá pořád více her z horního pohledu. Můžeme například uvést hry jako Darksoon, Dark Legions atd. Nyní tu je naprosto nová hra, která se mírně podobá těmto hrám. Hra nese jméno Al-qadim. Jedná se o hru typu arcade, dungeon, adventur. Opravdu. Věřte mi. Tato hra skrývá toto vše a to v jednom ději, v jedno balení o prostě v jedné hře. Nyní už se podívám na hru samotnou. Děj hry se odehrává v již době dávno minulé. Nevím přesně kdy, ale asi tak kolem 11. století. Účelem hry je projít pastí, lesy, města, podzemí a různé bájně země. Zajímavé a možná špatné na této hře je to, že všechna dobrodružství procházíte jen s jednou postavou. A to není všechno. Vy si tu postavu nemůžete ani vybrat. Tím mám na mysli, že nejde změnit tvář, povolání, přidat nebo ubrat sílu atd. Toto vše je si myslím ale zanedbatelné oproti tomu co na vás čeká v samotné hře. Tak se nyní už podruhé na tu hru podíváme (já se na všechno dívám hrozně dlouho takže jestli se chcete opravdu dozvědět něco o hře tak popojedte vašimi očima o pět nebo deset rádků níž. Pozn. autora). Hra je rozdělena do několika



zdějí. Ve městě si budete moci najmout velblouda. Rozbít v domě u kouzelníka vázy (toto mně zvlášť bavilo). Nechybí zde ani již klasické vykrádání bytů, mluvení s postavami ba i dokonce nakupování se nevyhnulo našemu dobrodružství. Další úroveň je zámek nebo hrad, já už nevím. Ještě se vrátím k těm úrovním. Úrovně se procházejí libovolně a bez jakýchkoliv překážek. Prostě řečeno najedete co nejvíce doleva končící obrazovky a je to. Další úroveň vám zde nebudu popisovat, protože jich je opravdu mnoho. Po cestě budete moci nakupovat různé zbraně a kouzla, které budete moc potřebovat. Časem naleznete i lahvičky s uzdravovacími nápoji. Nevyhnete se ani již dneska dotěrným klíčům, bez kterých se nedostanete do místností atd. Zařikávací svitky jsou v této hře na denním pořádku a začarované taky. Postupem času budete získávat další levely a s tím i zkušenosti. To je vše k ději hry a nyní ke zpracování hry. Celá hra je dělana něco jako z 3D pohledu (kdo nechápe ať se podívá na obrázky). Grafika hry je velmi dobrá a animace totéž. Všechny detaily jsou precizně vypracovány do sebe-menší skulinky. Hudba a zvukové efekty jsou na tom také dobře. V každé úrovni vás doprovází jiná hudba. Pro zajímavost bych uvedl, že hra již podporuje i Wave Blaster, takže kdo má tuhle nadpřirozenou

zvukovou kartu, může vykřiknout hurááá. Po celou hru je slyšet například pískot ptáků, šumění moře atd. Jestliže někdo pořád nechápe o co se jedná, tak v následujících řádcích uvádím porovnání s ostatními hrami. Hru bych nejdříve srovnal s velice podobnou hrou a to z již zmiňovaným Darksoonem. Hra je dělana stejnou grafikou. Pohled na postavy je také stejný. Vzhledem k tomu je ovšem stejně lepší Al-qadim. Druhá hra je Dark Legions. Hra je opět dělana ve stejném pojetí. Stejný pohled na postavy a grafika totéž. Hry jsou asi tak na stejné úrovni, ale mně se líbí více Al-qadim, protože je o moc bojovnější a nechybí zde humor.

Můj závěrečný verdikt zní asi takto: Hra je dob-



rá po všech stránkách. Moc se mi líbí a osobně ji všem doporučuji. (Chlapci dávají výborné čtyři hvězdičky z pěti, děvčata neuvěřitelných pět hvězdiček. -ml-) U návodu na Al-qadima nashledanou.

SHADOW ■

AL-QADIM

90%

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

+ velmi přehledné boje

+ dobrá grafika

+ hra na joysticku

- někdy zdlouhavé

- jen jedna možnost popovídat si

- přendávání zbraní

ARKÁDO - ADVENTURA

Al-qadim 90

Darklegions 88

Darksoon 82

Ultima VII Pagan 75

Ultima VII 65

Testováno na: 386/40 DX, 4 MB RAM Požadavky: 386 4 MB RAM. Existuje na: PC. Výrobce, rok: SSI, 1994. Testoval: Shadow.



epizod. První je podzemí, kde si hra prověří vaše schopnosti s myši, klávesnicí nebo joystickem. Ano čtete správně hra lze hrát i s tou podivnou pákou co nosí JKL na hlavě. (No, každý máme svou vadu, že?) Vaše schopnosti se prověřují jednoduchým ale účinným testem. Test se skládá z padání kamenů, střelení ohnivých plamenů, jezdicích pil, ze skrytých bodáků a mnoha dalších nepříjemných věcí. Po úspěšném dokončení této epizody se již hra stává tou pravou arkádo-dobrodružno-logickou hrou (jazykozpytci promítnou. Pozn. autora). Ocitnete se na poušti a čirou náhodou hned u města. Po vstupu do již do zmíněného města rychle pochopíte proč píšu, že hra se podobá hře DARKSOON. Ale k tomu až po-

AMIGA

K240

Skvělé pokračování Utopie aneb Simcity 2000 ve vesmíru a ještě lepší.

Vcelku běžná záležitost. Vesmírná loď UFF-145A Syracuse je na pravidelné rutiní inspekční cestě. Z doku vyplula před 10 lety, ale od té doby ji nepotkala zatím žádná neobvyklá událost. Ani roj meteoritů, kterým musela proletět, by nemusel být pro tuto silně vyzbrojenou loď žádnou větší překážkou. Ale... Počítač náhle hlasí stav nejvyššího ohrožení. "Seržante, co se to tu k saku děje?" zeptá se kapitán lodi. "Nevím kapitáne, ale stále se zmenšuje energie ve všech našich štítech," odpovídá mu poručík... "kapitáne, počítače začínají vypovídat službu, co mám dělat?"... "Nic nefunguje...ÁÁÁ... Pak následoval už jen výbuch lodi...

Zpráva o zániku:

Lod': UFF-145A Syracuse

Přítoky: Celá posádka

Příčiny poruchy: Pravděpodobně sabotáž

Další informace: neznámý

... o 50 let později, se zdánlivě nic nezměnilo, ale nebezpečí stále trvá... Jaké nebezpečí, to se sice nedozvíte, ale během hry to poznáte. To asi vypadá na něco z budoucnosti, že. Obrázek vesmírné lodi na pozadí menu to jen potvrzuje. No uvidíme co bude dál. Zkusil jsem kliknout na Alien, třeba se objeví nějaký vetřelčí. No a světe div se, vetřelci se objevili. Nejednalo se o přehlídku vetřelčí krásy, ale o výběr obtížnosti. Tak třeba, když si vyberete typ KLL-KP-QUA, druh hmyzu s hromadnou inteligencí, z hvězdy Tau Ceti III, jedná se nejjednodušší obtížnost, podobně jako u typu Lak'Maj'Traac', i přes jejich přezdívkou požírači rud. Ale Rigellionská konfederace anebo takový Swixorangoni, jo to už je jiný kafe. Jestli jste si při čtení těchto národností nezlomili jazyk, můžeme jet dál. Nyní jste již připraveni, víte, že to bude z budoucnosti, že tam budou vetřelci a že se to jmenuje K240. Byl jsme na tom stejné, a proto jsem kliknul na "play". Od jedné pobočky syndikátu firmy Tetracorp jsem obdržel jeden asteroid, jednu dopravní loď a nějaké peníze do začátku. Chvilí jsem se díval a... vždyť to vypadá jako ta... no jak se jmenovala ta hra...



(o dvě hodiny později) Heuréka, Utopia se jmenovala, že nevíte o čem to mluvím. No přece Utopia, asi tak tři roky stará strategie, stavěli se to várny, laserová děla, tanky, raketomety, pak přijel nepřítel a všechno vám to zničil, už si doufám vzpomínáte. K240 se ovšem liší. Jednak u Utopie se jednalo o jeden kontinent (jestli se nepletu hi, hi, hi), kdežto zde je to jen jeden (zatím) malý asteroid a jednak je zde daleko hezčí grafika (to jsem ale zjistil až později). Myslím si totiž, že si hned postavím nějakou tu továrnu a budu vymáčet, ale nechval dne před večerem, neříkej hop dokud si nepřeskočil a zelený jak sedma. Nic jsem totiž nepostavil, stále mi to psalo, že nemám peníze, ačkoliv v této úrovni mám okolo 400 000 kreditů. Po půl hodině jsem důkladně promáčkal celou klávesnici a hle... na nic jsem nepřišel. Další půl hodinu jsem strávil zkoumáním různých položek v menu, bohužel výsledek stejný. Pak jsem náhodou znovu klikl na ikonu s grafy a na následuvší se objevené obrazovce jsem jen tak kliknul a hle začal jsem dotovat stavby budov, lodí, raket a satelitů (k tomu až později). No konečně, hned jsem začal stavět jak o závod a podobně jako v Utopii se nejprve objevila kostra budovy a za chvíli, asi za 30 dní (samozřejmě že ne skutečných, to bych asi usnul) se objevily budovy v celé jejich 3D kráse. No paráda hned to bylo o něčem jiném. Postavil jsem si obytný barák, sluneční elektrárnu, velitelskou základnu, obrannou laserovou věž a ... ne nebudu tady vypisovat všechny budovy, které lze postavit, jsou jich mraky a zaplácl bych tím nejím pílku Exkouše. Všechny ale vypadají super, přirovnal bych je zhruba tak k budovám v Simcity 2000, ne fakt nepřeháním. Tak teď ale k jádru této strategie. Co je vaším cílem? Vyhrát! To asi nestačí, a proto přidám ještě jednu otázku, na kterou si vzápětí odpovím. Jak toho dosáhnout? Jednoduše! Ne takhle by to asi nešlo, to



byste se toho asi moc nedozvěděli. Zkrátka máte za pomoci kreditů vybudovat dostatečně silnou vesmírnou letku na zničení všech nepřátel v sektoru K240. Můžete použít i rakety typu AA (nikoliv vzduch-vzduch, ale asteroid-asteroid), ale to není to nejlepší. Teď ale vyvstala další otázka. Jak ty peníze získat? No krásy pást nebudete, z prodeje hamburgerů taky ne a v Tutovce či Lotynce taky ne. Takže musíte dolovat. Nebude to koření jako v Duně či uhli jako v Setlerech, ale něco jiného. Blíže specifikovat to nemohu, protože nerosty jako Crystalite, Quazinc, Dragonium či Traxium pro mne znamenají to samé jako džubáš či babáš. Pak je zde ještě jeden příjem, ale pro mě neznámého původu. Peníze totiž přibývají jaksi sami od sebe, pravděpodobně daně či něco podobného, ale nic takové nikde neregulujete, takže izý. Peníze tedy už máme a teď jak je správně využít. Mimo již zmíněnou výstavbu všeho možného si můžete objednat "blueprints", jak bych to vhodně přeložil to nevím, a proto se to pokusím nějak opsat. Většinou to jsou vlastně plány na výrobu nových typů budov, lodí či raket. Ale někdy to jsou jen jakási vylepšení, která např. zdvojnásobí výrobu energie u slunečních generátorů, zdvojnásobí produkci v dolech apod. Tyto "blueprints" jsou ale pěkně masné, takže to chvíli trvá než si našetříte potřebnou škváru, ale rozhodně se vyplatí. Budou vám v dopravní lodi přivezeny na pravidelné (cca každých 250 dní) lince Impérium-K240, do té lodi nakládáte vytěžené nerosty. Neprodávejte ale vždy všechny vytěžené nerosty, protože

THE SETTLERS

U Setlerů také záviselo na těžbě nerostů a také se jedná o real-time strategii. Setleři sice nekladli takový důraz na boje a brzo omrzeli, ale měli daleko lepší animace, hudbu a zvuky. Takže to opět nechám na vás.

DUNE II

Těžko by se vybírala lepší hra, ale pro K240 mluví trojrozměrná grafika, ale Duna II měla zas lepší hudbu a zvuky, no nevím, nevím, nechám to na vás.





jsou potřebné pro výrobu lodí či raket a vaše do-ly nejsou bezedné, i přes občasnou hlášku, že by- lo objeveno nové ložisko Bytania apod. A i přes sebevětší šetření byste s těmi nerosty stejně ne- vystačili, a proto musíte objevovat a osidlovat no- vé asteroidy. Čím více asteroidů tím vyšší těžba nerostů a tím více penězů, no a pak si již mže- te vybudovat nějakou tu vesmírnou flotilu, po- řádní je vybavit (nějaké lodě už máte skoro od začátku a zadarmo, Impérium na vás bylo tak hodné poslalo vám i nějakou tu válečnou loďku, ale záleží na obtížnosti)

na zničení nepřítele. Po- případě můžete použít zmíněné rakety, ale abyste se trefili musíte se dost přiblížit a to pak riskujete srážku anebo nepřátelský útok. Po- prostě typická strate- gie. Jestli se obáváte přílišného stereotypu, jste na velkém omylu. Za prvé musíte být stále ve střehu kvůli velmi

častým nepřátelským útokům z nepřítelem ob- sazených asteroidů (chcete ty asteroidy prozkou- mat, směla musíte nad nimi mít špiónážní satelit). Dalším zpestřením je výskyt různých hlášení ty- pu: bylo vám odcizeno 3000 kreditů pachatel ne- známý, klesly ceny drahých nerostů nebo zvýše- ná radiace na asteroidu XSC-258-43. Z letargie vás vytrhne třeba i kometa, která prolétá sekto- rem K240 a která zničí vše co ji přilétne do cesty. Zkrátka nudit se nebudete. možností na změnu



strategie je tu spousta. Závěrem zhodno- tím jednotlivé para- metry hry. Grafika je celkem super, ani- mace slušný, zvuko- vé efekty taky, ale hudba je kamenem úrazu, protože kromě intra se jí snad už nedočkáte. A co se týká ovládání, tak až na ten počáteční zádrhel se stavbou je bez vážně- ších problémů. Nevím, co bych ještě dodal, snad jen že se je to super a že jsem se musel dost přemlouvat abych z K240 vyskočil a napsal tuto re- cenzi. Teď už to mám za sebou a můžu se k ní, němu, tomu (jakej rod je K240?) vrátit.

K240 87%

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

STRATEGIE

K240	87
The Settlers	85
Dune II	84
Simcity 2000	80
Utopia	75

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. Požadavky: Amiga 500 + 1 MB RAM. Doporučeno: Amiga 1200, HD. Existuje na: A500, A1200. Výrobce, rok: Gremlin, 1994. Testovali: Lewis

PC, AMIGA

Paperboy 2

Vhodné pro odreagování, existují také lepší hry.

Je tomu již řada let, co jsem na svém prvním počítači hrál hru jménem PaperBoy. Tato hra, která existovala téměř na všech osmibitových počítačích se dostala i na výkonnější stroje s hlavíčkou PC. Na tom není nic divného, to se děje v mnoha případech, tentokrát v tom má prsty firma Mindscape.

Nutno říci, že od dob Sinclaira se tato hra téměř vůbec nezměnila. Grafika zůstává na stejné úrovni, zvuky také přibližně odpovídají a příběh? Příběh je naprosto stejný. Někdo by snad mohl říci: "A co nového pod sluncem? Vždyť to akorát převedli z osmibitů na šestnáctibity?". Ano, je to tak vážení čtenáři, kromě malých vylepšení a nových cest zde o nic nového nejde.

Ale copak všude musí jít o něco nového? Hlavním kritériem hry podle mě je, zda se u ní člověk baví. Tento prvek opravdu v PaperBoyovi nechybí. Díky programátorům, že se neztratila hratelnost této hry.

To, že se grafická a zvuková podoba moc nezměnily, má však také své slunné stránky. A nyní potěším všechny majitele "starších" strojů, kteří už zoufali, že s hrami na jejich počítač je konec. PaperBoy 2 má totiž minimální nároky na hardware. No, posuďte sami, 512 kilobajtů paměti - co je to dnes, kdy každý hned mluví v megabajtech; Tandy, EGA nebo VGA kartu - no vida, žádná SuperVGA. K hraní dokonce ani nepotřebujete harddisk. Po nainstalování z jedné instalační diskety, na které instalační soubory zabírají přibližně 300 KB má hra totiž pouhých 700 KB. Co však potěší i majitele velmi starých strojů, je to, že jde hrát ze dvou 360 KB disket, pokud ovšem máte dvě mechaniky. Hrát může PaperBoy 2 přes "pipáka" (PC Speaker -autor), Sound Blaster, nebo Adlib. Komfortní ovládání vám poskytne standardní



klávesnice, nebo joystick.

Dost hardwaru, o co vlastně v Paper Boyovi jde? Pro ty z vás, kteří tuto hru ještě nikdy nehráli, následuje malý popis děje.

V Americe je velmi rozšířená služba odvozu novin do domu. Člověk si prostě předplatí noviny a pak už jen čeká, až před domem zazvoní mladík (mladá děvče) na kole a ke dveřím hodí ruličku nejnovějších novin. A vy vystupujete právě jako PaperBoy pro noviny The Daily Sun. Můžete si samozřejmě vybrat, jste-li PaperBoy (kluk), nebo PaperGirl (holka). Když máte tento obtížný výběr za sebou, promítne se vám mapka vaší ulice. Ty domy, které mají předplacen The Daily Sun, se vám rozsvítí bíle. A šup... už jste ve hře.

Pomocí kurzorových šipek můžete s kolem provádět takové ty různé věci, co se na kolech obvykle dělávají (zatačka doleva, zatačka doprava, zabrzdění, zrychlení). Navíc můžete pomoci dvou speciálních kláves házet balíčky novin napravo, nebo nalevo. Jakmile před domem uvidíte novinovou schránku, je nutné se do ní trefit novinami, není to nikterak složité. Když se však netrefíte, mohou nastat nepříjemnosti typu rozbitá okna, vyplašení lidí, nehoda na silnici. To- muto se lze také snadno vyhnout.

Co vám však komplikuje tuto zpočátku jedno- duchou cestu je provoz na ulici a v jejím okolí. Co můžete dělat, když proti vám vyjede auto, které jede v protisměru. Co můžete dělat, když se vás mladík v baseballové čepici pokouší strefit baseballovým míčkem. Co můžete dělat, když na vás z jakéhosi "Addamsovic domu" strléjí dělem. Nic, můžete se jen znovu nadechnout a zkusit znovu roli kluka (holky) na horském kole ve hře PaperBoy 2.

Hra je vhodná pro odreagování, na náročnější hraní existují lepší hry. To však neznamená, že byste to doma neměli mít. Právě naopak, až vás omrzí čtyřicetímegová hra v titěrném rozlišení, pak vězte, že je ten správný čas na PaperBoy 2 od Mindscape.

PAPER BOY 2 40%

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

A K Č N Í

Hudson Hawk	58
Total Recall	51
Death Wish III	43
PaperBoy 2	40
Paper Boy	25

Testováno na: 486, 4 MB RAM. Požadavky: min. 512 KB RAM, EGA a vyšší, 1 MB HD. Existuje na: PC, Amiga. Výrobce, rok: Mindscape, 1991. Zapůjčil: PC klub Dundy. Testoval: Dolphin



PC, MAC

Myst

Ta kniha je tak reálná...



obrazen na jedné z posledních stránek. Té, kterou jsi naposledy držel v ruce.

Stejně tak začíná i hra. Ikonkou myši kliknete na obrázek v knize a rázem se přenesete (u singlů le speedové mechaniky to zas tak rázem nebudete) na 3D Studiem vymodelovaný ostrovní svět Myst. Bez jakýchkoliv informací a bez jakéhokoliv počátečního vodítka bloudíte ostrovem a je poznenáhlu odhalujete jeho tajemství. Odkrýváte příběh muže jménem Atrus, jenž přicestoval na tento ostrov z jiné dimenze. Tento svět i hru ka přeživších obyvatel se mu natolik líbila, že se rozhodl jim pomoci. Vystavěl proto obranný mechanismus, který je měl chránit před invazí ry bojující pod černou vlajkou, kteří již jedenkrát město napadli a proměnili jej v trosky. Z jeho života a života jeho dvou synů mnohé pochopíte. Časem se pak pomoci teleportačních knih dostanete do dalších světů jimi obývaných, abyste odtud přinesli ztracené stránky „mluvící knih“. Celý příběh je poměrně spleťtý, nicméně velmi dobře promyšlený. Tak trochu hra připomíná The 7th Guest a The Labyrinth of Time. Tak jako v Sedmém hostovi řešíte logické hádanky, které ovšem nejsou pouze lokální, ale navzájem provázané s celým ostrovem. Tak jako v Labyrintu času procházíte několika časoprostorovými roviny a tak jako v obou hrách je i v Mystovopusto a prázdno. Mimo to mají všechny tři hry téměř shodný způsob pohybu a ovládání. Aby vám přiblížil nádhernou grafiku jakou Myst oplývá, je třeba vzít si jako srovnání The Labyrinth of Time, který je dělán zhruba stejnou technikou. Narodil od něj můžeme u Mysta vysledovat i supervegové animace takže je přeci jenom živější a tím pádem i lepší. Jednoduše řečeno dva roky tvrdé a poctivé práce, které vedly k 66 minutám hudby a zvuků a k 45 minutám animací, jsou znát.

Hru nainstalujete a spustíte pouze pod Windows, což považuji za její největší slabinu, neboť pod Windows běží hry obecně pomaleji. Je to ovšem dáno snadnou konverzí z jiných počítačů.

Nejjednodušším způsobem, jak zlikvidovat redakci herního časopisu, je nechat nepozorovaně v redakci jeden exemplář hry Myst. Pro zvýšení účinku je také dobré vyhlédnout si okamžik, kdy se v místnosti bude nacházet co nejvíce lidí. (Velmi účinné, již několikrát jsem si všimnul, že mě nikdo nevidí - JKL). Takový redaktor pak přijde a jeho šestý paňanský smysl mu napoví, že cosi není v pořádku. Obezřetně počne prozkoumávat dosud netušená zákoutí redakce a po chvíli se zdi rozezvou jeho radostným výkřikem, který obyvatelé přilehlých států považují mylně za vyhlášení čtvrté světové války a zmateně sbíhají do svých soukromých bunkrů, aby se pak po několika týdnech hladovění a na pokraji zhroutení dozvěděli, že do českého „nejmenovaného časopisu“ dorazila božská gamesa Myst.

Samozřejmě „malinko“ přeháním, takže od teď již smrtelně vážně. Vlivem reklam a skvělých obrázků, o které jsme se s vámi podělili již v čísle 28, se na Mysta těšil každý. Strhla se tedy velká pře ve věci: Kdo bude recenzovat Mysta? Tak jsem jim to trochu vysvětlil ve stylu Mortal Combat a byl pokoj. No tak dobře, zase kecám. Bylo to trochu jinak aneb „všichni měli krev na botách, jenom já na obličejích“. Jenže co na tom záleží? Mysta jsem stejně nakonec uchvátil a tak je tady. (A nebyla to krev, byl to sliz. -ml-)

Snad ani nemusím zdůrazňovat jak je tato hra skvělá, vždyť i zatvrzelý amigista si při pohledu na PC verzi v jednom z nekontrolovaných okamžiků

mžků mírně uslintnul (ještě teď se suší (ta klávesnice, ne amigista)). Supervegová grafika dosahující kvalitativně úroveň The Labyrinth of Time a kvantitativně ji převyšující, snaha o animace v SVGA, vynikající hudba i zvukové efekty. K tomu ještě propracovaný příběh a návrh na hru roku je hotov.

Začneme tedy od začátku (neboť v redakci jsme si odhlasovali, že od nynějška budeme začínat recenze od začátku, aby v tom čtenář neměl zmatek). Dostala se ti do rukou zvláštní kniha, jež na svém obalu nese tajuplný název Myst. Nemáš ani nejmenší tušení odkud se vzala, kdo ji napsal nebo jak je stará. Zvolna obracíš její stránky a čím dál hlouběji se noříš do zvláštního a podivuhodného ostrovního světa zvaného Myst. Jak se pomalu blížíš ke konci knihy, pokládáš ruku na jednu z jejích posledních stránek. Náhle svět kolem tebe prudce ztmavne a ty se ocitáš na onom zvláštním ostrově, který byl vy-

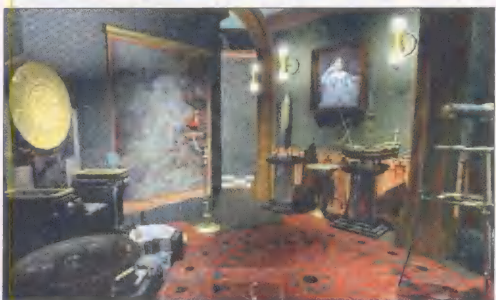




využívajících grafických rozhraní, jakým je třeba Macintosh, na kterém byl Myst dříve než na PC. Také nechápu, proč si tvůrci her tolik libují v tmavých scénériích. Nám to kazí oči a monitor. No a tím by byl výčet chyb Mysta téměř u konce. Pro nás pro čechy však skrývá Myst ještě jednu záležitost a tou je instalace Mysta pod české Windows, nebo pod Windows s českou klávesnicí. Nicméně i tuto překážku lze překonat.

Celkově lze Myst považovat za současný vrchol PC-CD zábavy, u čehož zůstane asi až do té doby, než slavnostně zrecenzujeme Dooma na CD, ale o tom až někdy jindy (možná už brzy).

NAPOLEON ■



MYST 85%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

- + dokonale grafické zpracování
- + promyšlený příběh
- pouze pod Windows

ADVENTURE	
Myst	83
The 7th Guest	80
Dracula Unleashed	75
Simon the Sorcerer	70
The Labyrinth of Time	68

Testováno na: 486 DX 4 MB RAM. Požadavky: min. 386 4 MB RAM dop. 486. Existuje na: PC, MAC. Výrobce, rok: Broderbund Software, 1993/94. Zapůjčil: Prington. Testoval: Napoleon

PC

Conspiracy

Opět ve službě KGB.

Moskva, 14. srpna roku 1991. Ve městě nastává značný neklid obyvatel. Lidé se bouří. Mají dost nynější vlády. Ozývají se různá hesla jako např. "chceme novou vládu". Na místo nynějšího prezidenta M.G. žádáme B.J. B.J. se opravdu dostane na místo prezidenta, ale jeho tajemník byl viděn s neznámou osobou. Předávali si něco jako obálku. Co bylo v té obálce? Kdo byl ten druhý člověk? To je úkol pro tajnou službu K.G.B.

Zajistě si všichni z vás pamatují na hru KGB. Jednalo se o adventuru, kde bylo účelem vyřešit nějaký případ. Vy jste se ocitli jako detektiv již zmiňované tajné služby a šlo se rovnou na řešení případu. Hře se dostalo velkého ohlasu i když byla pekelně těžká. Firma Virgin a Cryo tedy nezaváhala a udělala další misi, neboli nový případ navazující na tuto bezvadnou hru. Hra nese jméno Conspiracy. Jedná se o hru na CD-ROM, takže nebudou chybět skvělé animace, zvuky, hudba, ale k tomu až později.

Na začátku hry se ocitáte ve své kanceláři (pro zajímavost se jedná o naprosto stejnou jako u hry KGB). Po promluvení s vaším šéfem se již můžete pustit do případu. Ve hře se prakticky nezměnilo skoro nic od předešlého dílu a to i v případě ovládání. Po zmáčknutí pravého tlačítka na myši se vám objeví hlavní ovládací menu, kde si již vyberete vám potřebnou věc. Mluvení s postavami je také naprosto stejné. Zmáčknete levé tlačítko na myši. Objeví se vám tabulka s různými úkoly, vy najedete na Talk a už mluvíte s postavou. Zajímavé je i přetáčení děje. Prostě jestliže chcete vědět, na co jste se například ptali, nebo co dělali v minulosti, tak najedete na

CONSPIRACY

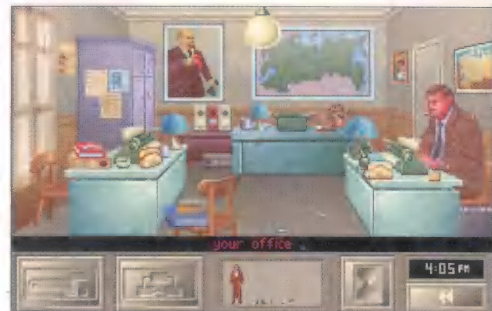
76%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

- + přetáčení děje
- + dobrá digitalizace
- + skvělá hudba
- po čase omrzí
- velká obtížnost
- nepřehledné ovládání

ADVENTURE	
Simon the Sorcerer	87
B.A.T. II	85
Tajemství Oslino ostrova	80
Conspiracy	78
Ween	60

Testováno na: 386DX/40, 4 MB RAM, CD-ROM. Požadavky: 386 1 MB RAM, CD-ROM, VGA. Existuje na: PC + CD-ROM. Výrobce, rok: Virgin & Cryo, 1994. Zapůjčil: PC klub Dundy. Testoval: Shadow



ikonku znázorňující šipku doleva a už vám to jako ve filmu přehrává. Zajímavé, že? Hlavní menu vámi nasbíraných věcí je také velmi přehledné. Najedete na okénko mírně připomínající kufr a tam již máte vedle sebe naskládány vaše věci. Důležité jsou také charakteristické vlastnosti lidí, které budete potkávat a mluvit s nimi. Všechny tyto vlastnosti jsou obsaženy v manuálu, takže nebudete mít žádné problémy. Grafika hry je poměrně dobrá a stejná jako u hry KGB. Hudba a zvuky hry odpovídají kvalitě CD. Nejvíce se mi líbily digitalizované sekvence, které opravdu stojí za to. Nakonec bych ještě dodal, že příznivci (hry) KGB si nesměji toto pokračování v žádném případě ujit.

SHADOW ■



Archon Ultra

Válečný oheň opět vzplanul.

Mé srdce zajásalo radostí, když jsem se dozvěděl o přepracované verzi starého dobého Archona, který před dávnými lety tvořil klenot v mé sbírce her na Atari. Tehdy to byla hra, která měla ojedinělý nápad a přes nevýrazné grafické zpracování mě dokázala několik hodin obstojně bavit. A nyní se objevila i na "velkých mašinách", konkrétně na PC. Samozřejmě jsem byl zvědav na to, jaké novinky a jaká vylepšení nese verze, která je dělaná na počítače s mnohem větší kapacitou paměti a téměř neomezenými grafickými možnostmi. Těm, kteří neměli čest se s touto hrou setkat, se teď pokusím naznačit o co vlastně šlo, protože jak se za chvíli ukáže, idea nové verze není o nic nápaditější a ve své podstatě je vlastně stejná.

Myšlenka hry je stará jak lidstvo samo, možná i trochu starší a není inspirována ničím menším, než stále trvajícím bojem mezi dobrem a zlem. Obě tyto strany proti sobě vyšlou armády vytvořeny z bájných mýtických postav a všelijakých různých příšerek, aby svedly rozhodující boj o konečnou nadvládu nad světem. Při prvním pohledu na monitor by se zdálo, že jde o obyčejné šachy s trochu podivnými figurkami, ale to vůbec není pravda i když musím přiznat, že některé podobnosti tady jsou. Stejně jako šachy se bitva odehrává na poli rozděleném do čtverců v několika barvách, kde každá barva znamená určitý terén a každá postavka má omezenou možnost pohybu. Na barvě pole také závisí počáteční energie při soubojích, což leckdy rozhoduje o vítězství či prohře. Ovšem různobarevnými poli podobnost končí, protože narozdíl od šachů, kde mají obě strany vyrovnané síly, se v Archonu utkávají naprosto rozdílní bojovníci s různými vlastnostmi a schopnostmi. Nejedná se pouze o boj s meči a kopími, ale figurují zde také magické bytosti disponující různými kouzly, takže je třeba předem dobře zvážit, koho do boje vyslat, aby měl proti soupeři co největší šanci. Ústřední postavou každé z armád je kouzelník, který dokáže vyvolávat velmi užitečná kouzla (oživovat padlé, teleport, vyvolávat elementály, atd.), bohužel každé jen jednou. K vítězství vedou dvě rozličné cesty, a tomu se přizpůsobuje celá strategie boje. První, takzvaná "vyhlazovací", nemá slitování nad žádným nepřátelským bojovníkem a při druhé je úkolem obsadit všechna strategická místa na bitevním poli. Záleží na vás, jakou strategii si vyberete, ale větší zábavu zažijete při totální destrukci nepřátelského vojska (tedy aspoň mě připadá ten pocit naprostého vítěze úplně dokonale a nemůžu se spokojit s dobytím pěti políček, když mám v zádech soupeřova baziliška). Teď, když víte o co jde, bych se rád věnoval specifikům tohoto pécéčkového Archona. Na-



prosto odlišné jsou vlastní boje, protože se na všechno díváme tak nějak s nadhledem, a tudíž vidíme postavky ze třetího pohledu po terénu viděném kolmo shora a to vytváří dokonalou iluzi boje v prostoru. To sebou samozřejmě nese i mnohé problémy, např. je téměř nemožné bojovat proti drakovi rytířem, protože prostě nemá šanci zasáhnout ho v letu. Vedle tohoto malého nedostatku je v soubojích navíc jedno vylepšení oproti svému předchůdci. Každá postavka má možnost bojovat dvěma způsoby, nebo alespoň ovládá speciální obranný manévr.

Po použití zvláštní schopnosti musí pokaždé čekat, až se znovu "dobije", než ji může znovu použít. Jak na tom jste poznáte podle energie, která se vám logicky po každém zásahu zmenší, ale pokud bojujete na jednom z pěti magických polí, není ještě nic ztraceno, stačí jen chvíli postát ve středu bojiště a energie se opět vrátí. To by bylo k boji a teď trochu k hudbě. Ta vytváří docela věrnou kulisu, i když sama o sobě by nestála za nic. Do atmosféry hry přesto skvěle zapadá a spolu se zvukovými efekty násobí celkový dojem.

Hra ukazuje, jak se dá umně oprášit starý námět a rozvinout jej do podoby, ve které obstojí ve společnosti nových rozsáhlých dungeonů nebo adventur.

ARCHON ULTRA

85%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

- + zábava
- + grafika
- málo typů příšerek

Š	A	C	H	Y
Archon Ultra				85
Star Wars Chess				65
Battle Chess				40
Battle Chess II				30

Testováno na: PC. Požadavky: PC 386, VGA, 2 MB RAM, 4,5 MB HD. Existuje na: PC, Amiga, Atari ST. Výrobce, rok: SSI, 1994. Testoval: Silver

Brutal Football

Když fotbal, tak brutální.

Je nesportovní, nečestné a nefér? Jistě je, ale komu to vadí? Když trpí jen figurky na obrazovce, tak se na to ještě rád podívám a vyčutnám si proudy krve barvící zelený fotbalový trávník. A že jich taky během zápasu poteče.

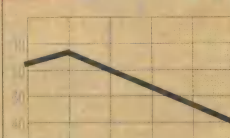
Firma Millennium si pro nás, mírumilovné povahy připravila něco na odraagování a vybití svých agresivních choutek, aniž by trpěli bratříčci, sestřičky, pejskové, kočičky a jiní doposud užívaní tlumiči našich ne zrovna přátelských nálad. Veškerou přebytnou energii můžeme vložit do vybraného (fotbalového?) týmu a vyrazit pěkně naostro proti svému soupeři a pokud možno ho vůbec nešetřit. Na hřišti je totiž dovoleno vše a nikdo nebere ohledy na nikoho a na nic. Jediný cíl je dostat míč do soupeřovy branky, vše ostatní jde stranou, takže agitátoři myšlenky fair-play prostě nemají šanci. Pod rouškou podivného amerického fotbalu se totiž skrývá pravá nefalšovaná brutalita.

Než se na hřišti rozkoukáte může se vám hra zdát nepřehledná a zmatená, ale po několika zápasech si na grafiku docela dobře zvyknete.

BRUTAL FOOTBALL

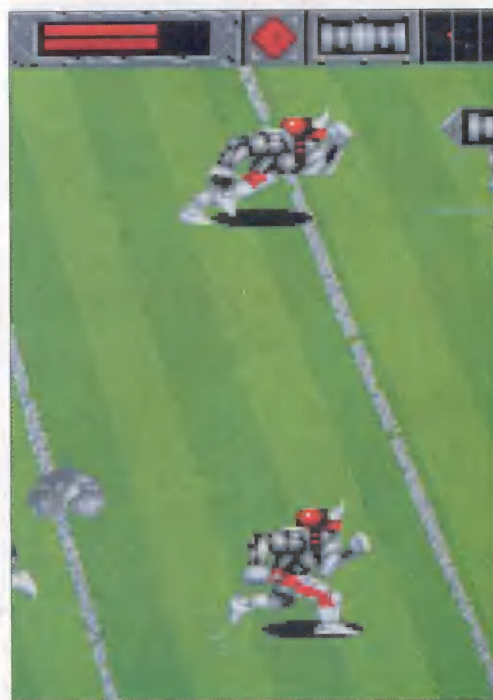
60%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	



	SPORT	
+ zvuky	NHL Hockey	82
+ zábava	Speed ball II	78
- propagace brutality	Speed ball	75
- po pár hrách začne nudit	Brutal football	60
- grafika	Kick Off	58
- málo hudby		

Testováno na: PC 386/40 4 MB RAM. Požadavky: PC 386/20, VGA, SB. Existuje na: PC, Amiga. Výrobce, rok: Millennium 1993. Zapůjčil: PC Klub Dundy. Testoval: Silver





PC

Discoveries of the Deep

Beast po pěti minutách sledování hry naprosto zezelenal.

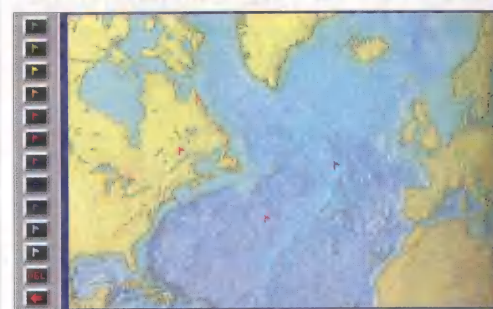
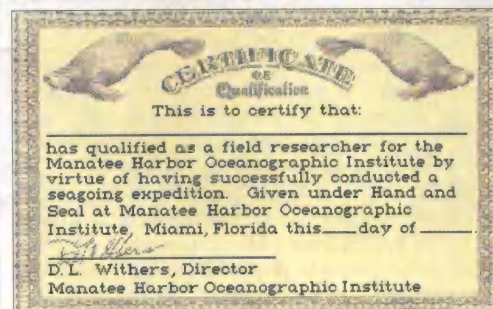
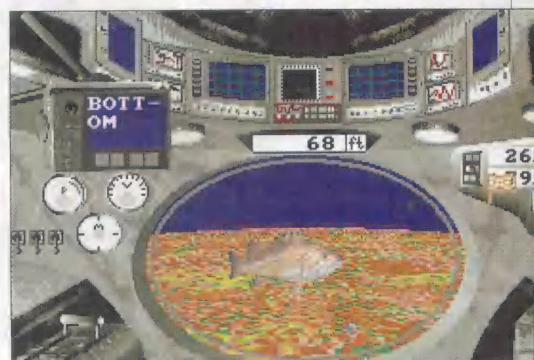
Víte kolik je uschováno zlata na dnech oceánů, v bezpečí před všetečnými lidmi? Mnoho, a mohu vás ujistit, že obtížnost získání je stoprocentně úměrná jeho hodnotě. Čím je vzácnější, tím je důmyslněji ukryt a přirozeně je těžší je jej nalézt a získat. Prostřednictvím Discoveries of the Deep (dále jen DOD) se můžete pokusit o své štěstí při těch nejtěžších a nejtajemnějších. Budete moci hledat Titanic, zkoumat zbytky ztraceného letadla, dokonce vás čeká cesta za potopenou španělskou galeonou. Koho jen trochu láká podmořské dobrodružství, ten si jistě tuto možnost nenechá ujít. Ještě než se vydáte na cestu, rád bych vás upozornil na to, že před vámi bylo již spousta takových nadšenců a vždy nepochodili nejlépe. Abych pravdu řekl, nemyslím si, že, úplně nejlépe pochodila i firma Capstone, když se pokoušela vytvořit tuto hru. Bohužel recenzuji verzi, která je dělaná na disketách, ale strašně rád bych vyděl i verzi, vytvořenou na CD, protože tak perfektní námět se dá zpracovat určitě lépe, než mám možnost vidět.

S grafikou si tvůrci dali jen tu nejnutnější práci a spoléhali na to, že hráč přivře oči, nebo je radši zavře úplně, aby neviděl jakým způsobem se pokoušejí vykreslovat podmořský život nebo kajuty námořní lodi. Možná by se to dalo snést, kdyby vykreslování bylo plynulé a věčně "necukal" obraz. Patrně už konfigurace mého počítače nedostačuje a budu s tím muset něco dělat. Pro ty šťastlivce, kteří vlastní aspoň 486 to musí být senzační podívaná na houfy plujících rybek a při troše štěstí se jim může naskytnout pohled i na plovoucí chobotnici, nebo na jiného zástupce podmořské fauny. S florou je to o něco slabší, protože na nepřiliš dobře vytvořeném dně se těžko nějaká rostlinka hledá.

Vlastní hra spočívá v tom, že si zvolíte jeden z nabízených podmořských objektů, který se pokusíte nalézt. Po moři cestujete lodí, na níž se pohybujete přeskokováním mezi jednotlivými kajutami v nichž můžete používat různé přístroje. Na lodi je taky speciální místnost pro zábavu na dlouhých cestách. Na stěně tam visí terč do kterého se hází šípky a v koutě stojí podivná automatová hra, již jsem nepřišel na chuť. Ale hraní není hlavní náplní plavby a tak je mnohem užitečnější věnovat se řízení. Na místě, o němž si myslíte, že by tam mohly být hledané objekty, můžete spustit batyskaf a pokusit získat ztracené poklady pomocí automatického ramena. Vlastně jde o jakýsi simulátor zámořské lodi se speciálním úkolem. Grafické zpracování není tedy příliš povedené a tak se tvůrci pokusili napravit reputaci DOD slušnými zvukovými efekty. To se jim podařilo, takže aspoň něčím vytvářejí realistickou atmosféru. Veškeré zvuky jsou naprosto věrné a proto si dávejte pozor, abyste na kapitánském můstku nedostali mořskou nemoc. (Beast po pěti minutách sledování mé hry naprosto zezelenal a já musel otevřít okno a pustit na něj trochu čerstvého vzduchu. Jakmile od té doby slyší křik racků od mého počítače, neodvažuje se vstoupit.) S hudbou se setkáte jen na začátku, ale to vůbec nevádí, protože se hra dá docela dobře hrát i bez ní a dokonale ji nahrazují zvuky.

Rozhodně se nemusíte obávat, že byste se při objevování podmořského světa nudili, tedy alespoň určitě nebudete litovat času, ve kterém budete moci nahlédnout do světa, pro nás suchozemce tak exotického, jako je svět podmořských hlubin.

SILVER ■



DISCOVERIES OF THE DEEP

78%

GRAFIKA:	██████████
HUDBA:	██████████
ZVUKOVÉ EFEKTY:	██████████
HRATELNOST:	██████████

+ zvuky	
+ nápad	
+ množství detailů	
(rackové, houfy ryb, atd.)	
- grafika	
- pomalost	

SIMULÁTOR	
Subwar 2050	85
Wolfpack	80
Discoveries of the Deep	78
Task Force 1942	70
Torpedo	40

Testováno na: PC 386/40, 4 MB RAM. Požadavky: PC 386, 4 MB RAM, VGA, SB. Existuje na: PC. Vyrobc: rok: Capstone, 1993. Způjčil: PC Klub Dundy. Testoval: Silver



a ani vám nebude vadit, že postavičky hráčů jsou animovány velmi uboze až v některých okamžicích působí nepřírovnalost. Hlavní je nepopíratelně děj hry a ostatní je odsunuto do pozadí i když se stále udržuje na obstojné úrovni. Grafické provedení je sice dostačující, ale určitě by malé vylepšení neškodilo. Doprovodná hudba je vynikající, má však jednu malou vadu. Jakmile dohraje jedna skladba nastává hluboké ticho, které jen občas prořizne výkřik nějakého hráče. Velkou absencí hudby ve vlastní hře dokonale nahrazují věrohodné zvukové efekty, takže se přeci jen vyplatí mít zvukovou kartu. Do dokonale atmosféry schází akorát skandující publikum a nadšené fanynky, které by trochu oživily stereotypní zápasy, ale to se dá přehlést.

NÁZOR LEWIS

Na Amize se to jmenovalo Crazy Football. Silverovi se ani nedivím, že se mu nelíbilo, ono tam také není nic, co by se mu mohlo líbit.

Na začátku má vaše družstvo na výběr, jestli nastoupí do velkého turnaje nebo si jenom změřit síly se zvoleným soupeřem, kterého může představovat počítač, nebo další hráč. Nelze si tedy stěžovat, že počítač není pro vás vhodný soupeř, stačí si najít protihráče a hurá do něj. Aby hra nebyla tak jednotvárná, občas se na hřišti objevují nejrůznější zbraně pomocí kterých můžete soupeře pořádně poškrádlit a na chvíli ho vyřadit z boje. Protože i vaši hráči utrpí sem tam nějaké zranění, mohou po zápase zajít do speciální místnosti plné podivných léčebných kójí a nechat se vyléčit. Pak je čeká zase neúprosný boj.

Abych nic nevynechal, nesmím zapomenout na fakt, že již před nějakým časem jsme měli možnost vidět něco podobného. Mám na mysli Speed Ball II, který měl mnohem propracovanější myšlenku a oproti relativně bezduchému Brutal Footballu mnohokrát zábavnější.

SILVER ■



■ AMIGA

Manchester United - Premier League Champions

Tvrdá anglická fotbalová liga čeká na vaše joysticky.

Zeměpisu znali čtenáři poznají, že se jedná o jedno průmyslové město ve Velké Británii. Sportu znali čtenáři zas pochopí, že se jedná o letošního fotbalového mistra Anglie. Nu a konečně počítači znali čtenáři (i takoví se mezi širokou čtenářskou obcí Excaliburu najdou!) pochopí, že se jedná o další počítačové zpracování fotbalu. Teď jsem si vás pěkně rozškátkoval, ale ještě nějaké škatulky z vás nadělám. Rozdělím si teď vaše pravděpodobné reakce po přečtení názvu této nové hry. Tak už je tady zase s nějakým fotbalem, pomyslí si odpůrci fotbalů a sportů vůbec. Tak už je tady zase s tím starým Manchesterem, pomyslí si ti, kteří fotbaly jen tolerují. Paráda zas je tu s nějakým novým super fotbalkem, pomyslí si fotbalový fandové. Doufám, že příznivců té třetí skupiny bude nejvíce. A hned je můžu ujistit, že se o super fotbalek jedná. V Ex22 se objevily dva fotbaly a taky nebyly špatné. Padla tam zmínka také o super Sensible fotbalu, o jeho nepřekonatelnosti a teď si myslím, že překonan je. Man.Utd. (bystřejší pochopí, že to je zkratka pro Manchester United) je horkou fotbalovou novinkou mezi počítačovými hrami. Teď to nebude naposledy co uvedu, že je skvělý. Nemůžu se nezmínit o předchůdci této hry, o hře Manchester United. Kdybych měl charakterizovat starou verzi Man.Utd., uvedl bych asi toto: nic moc fotbal. Jednalo se totiž opravdu o nepřilíhš povedený fotbal, který se s jeho vlastně novou verzí ani nemůže rovnat. Kvůli přehlednosti se o staré verzi již nebudu zmiňovat a srovnávat budu spíše se Sensiblem. Man.Utd. je skvělý simulátor anglické ligy (a to nejen první). Máte na výběr z týmů první až čtvrté anglické ligy, a že jich není v každé lize málo. Potěšila mě hlavně velikost postaviček. Jsou totiž tak "akorát". Miním tím, že jsou o kousek větší než u Sensiblu a o kus menší než u Lothara - tudíž

"akorát". Narozdíl od Sensiblu tedy mohly být o trochu lépe postavičky hráčů vykresleny, a protože je zde také pohled shora úspěch je takřka předem zaručen. Zvláště když u týmu Man.Utd. je u informací o každém hráči i jeho zdigitalizovaná fotografie, bohužel ale jen u týmu Man.Utd u ostatních je to totiž jen jakýsi obrázek skutečné hráče připomínající tak ze vzdálenosti 200 metrů, kdyby stál vzhledem k vám proti sluníčku, měl černé sluneční brýle a falešného kníra. To jsem trochu přehnal a navíc je tu snad někdo, kdo by za Man.Utd. nechtěl hrát? Rád mu tuto hru smažu. Hra je opravdu skvělým simulátorem anglických divizí. Přes přesný rozpis utkání, kde samozřejmě nechybí utkání v domácích pohárech, a statistiku vstřelených gólů až po graf postavení vašeho týmu v tabulce vzhledem k jednotlivých kolům. Rozestavení vašich hráčů je libovolné, takže "betonovat" zde jde krásně. Skvělé je i například to, že si volíte specialistu na defenzivní a útočné trestné kopky a na penalty. V anglické lize jsou zranění na denním pořádku, nejvíce je tomu i zde. V případě zranění nějakého hráče se objeví typ zranění a jak dlouho si hráč poleží. Podobně je tomu i s disciplinárními tresty, proto nedoporučuji faulovat brankáře, je za to červená karta a stop na tři zápasy. Takových to detailů je zde spousta. Například když je právě mokrá trávník, tak nezmění je odstín zelené, ale hráči mají opravdu problémy s míčem a s maticí Zemí se potkávají docela často. Teď asi bude na místě poznámka o obtížnosti. Tak tedy obtížná je, ale stačí pár sezón (tudíž okolo 100 zápasů) a budete hledat něco obtížnějšího. A vzhledem k Sensiblu - obtížnější a tudíž dále vydrží. Nesmím, ale přechválit tento fotbal, uvedu proto i nějaký nedostatek. Vádí mi, že zde nemůžu "editovat", tudíž aktualizovat sestavy jednotlivých týmů. Další nedostatek je spíše moje chyba. Na pomalejších počítačích se při větším naložení hráčů na jednom místě hra dost zpomalí, ale stačí rychlejší procesor a problém je odstraněn. Na závěr mám pro vás jednu radu, při pokutových kopech použijte tuto fintu, nesnažte se střelit k tyčům, stačí kopnout míč doprostřed brány a úspěch je (skoro vždy) zaručen.

Tak to by bylo tak vše, Sensible konečně našel přemožitele a vy už může zasednout k počítači a zkusit své štěstí v nejvyšší anglické fotbalové divizi.

LEWIS ■

MANCHESTER UNITED - P.L.CH. 83%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	
+ fotky hráčů	S P O R T
+ hodně statistik	Manchester United - P.L.CH. 83
- chybí možnost editace	Sensible soccer 80
- občas se zpomaluje	Lothar Matthaus 81
	Goal! 75
	Kick Off II 60

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. Požadavky: Amiga 500, 1 MB, dop. Amiga 1200. Existuje na: Amiga. Výrobce, rok: Krisalis software, 1994. Testoval: Lewis

■ PC, AMIGA

European Champions

Tak, co na mě čeká nového? Fotbal, zase nějaký fotbal! Tento sport snad u nás zná každé malé dítě, a proto by asi nemělo cenu vysvětlovat princip této téměř národní hry.

Tráva se zelená, ptáčky zpívají a na hřišti vstupují dva týmy hráčů. Něco, nebo někdo zapískal a hra začíná... Ně, znovu! To zapískala konvice, rozhodčí nedorazil, protože se zdržel v místní putice. Rozhodčí konečně přišel, a hra může začít.

Míč se koulí, diváci tleskají a hráči se potloukají po hřišti. Tak, to nebyla právě příjemná vize této hry. (Já nejsem právě příznivcem fotbalu, ale takto to snad na hřišti nechodí.) Na opravdovém hřišti to sice takto nechodí, ale na obrazovce počítače se to může klidně stát. Zvláště jestliže si koupíte nový fotbal s názvem European Champions od firmy Ocean. Firma Ocean (nechci pomlouvat, je to jen můj názor) mi připadá, že vždycky splácá něco na poslední chvíli ke komerčním účelům a pak to nemá hlavu ani patu. Vzpomeňme jen například hry podle filmů s Arnoldem S. (Ně že bych tu horu svalů miloval, ale hry podle těchto filmů jsou snad ještě horší než jejich předlohy.)

Postavičky vidíte z ptáčí perspektivy, ale hra je neuvěřitelně nepřehledná. Hráči poslouchají, ale někdy nereagují na vaše příkazy vůbec. Po skončení hry si můžete pustit Replay, ve kterém je možnost si vybrat ze dvou pohledů. Jeden je standardní, druhý kamera zabírá pod trochu větším úhlem. Při hře je samozřejmě možné sestavit ligu a hrát ji, nebo si zahrát jen přátelské utkání. Hudební doprovod je pěkný, ale zvukové efekty jsou naprosto strašné. Kopnutí do míče zní přesně tak, jako když kopnete do bubny. A aby to nebylo málo, tak zvuky kromě sounblasteru zní i z PC-speakeru.

Tento fotbal vám určitě nedoporučuji, ale pro milovníky sportů se snad do sbírky hodí.

BEAST ■

EUROPEAN CHAMPIONS 23%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	
+ skvělá hudba	P S O R T
+ hra dvou hráčů	NHL Hockey 89
- strašné zvuky	Goal 75
- nepřehlednost	Kick Off II 65
	Olymp. Lillehammer '94 26
	European Champions 23

Testováno na: PC 386DX 40, 4 MB RAM. Požadavky: min. 386 2 MB RAM. Existuje na: PC, AMIGA. Výrobce, rok: Ocean 1994. Způsobil: Prington. Testoval: Beast



AMIGA Brian the Lion

Softwarový tým The Reflections vytvořil pro firmu Psygnosis již několik her. První to byl Shadow of the Beast (celkem 3 pokračování) a poslední Brian the Lion - Lviček Brian.

O co se jedná? O obyčejnou skákačku, kterých zde byly již stovky. Ale tato hra vyniká jak jinak než grafikou a hudbou.

BRIAN THE LION 61	
GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	
+ perfektní zpracování - ale tisíckrát omléto nápadu	
A R C A D E	
First Samurai	76
Brian The Lion	61
James Pond	60
Doofus	43
Kung Fu	30

Testováno na: A500, 1 MB RAM. Požadavky: A500, 1 MB RAM.
Existuje na: Amigu. Výrobce, rok: Psygnosis, 1994. Testoval: RIP

Hlavní hrdina je malý lviček. Jak by se mohl zdát, jmenuje se Brian, ale... ale je to pravda. Moc oblečený není - běhá si to jenom v trenýrkách. Ostatně jiní lvi běhají dokonce i bez nich, takže zase tak málo oblečený není. Jeho animace je dokonalá. Protivníky posílá do věčných lovišť svou silnou packou, kterou se kolem sebe ohání o sto sedm. Pokud se chvíli nic neděje, začne zívát a tím vás upozorní, že byste měli ve hře pokračovat. A když stojí na okraji jámy, postrašeně se dívá dolů. Když by měl už už spadnout, začne máchat packama a snaží se odvrátit hrozící katastrofu.

Energii zobrazují boxerky. Aktuální stav energie, životů a diamantů je vlevo nahoře. Velice hezké je, že tyto ikony jsou animované.

Po cestě se vyplácí sbírat diamanty. Občas se dostanete do nebeského obchodu, kde jsou vám za příslušnou úplatu nabízeny různá přilepšení jako jsou super skoky, rychlejší nohy, energie navíc, život navíc nebo dokonce celé pokračování hry po ztrátě posledního života! Ovšem tyto službičky jsou pěkně "mastné", většinou si nakoupíte jen to nejlevnější. Lépe je penízky si šetřit, protože kdo šetří, má za kolik? Za tři!

Hudba a zvukové efekty jsou povedené. Nemá smysl se dál o této hře rozepisovat, protože se stačí podívat na obrázky a víte o ní vše. Domluvil jsem. Howg!

RIP



PC

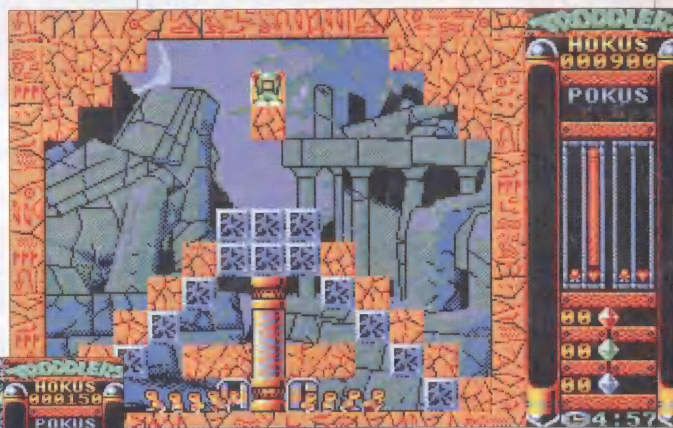
Troddlers

...další malé potvůrky jsou tu!

Kolik jsme tu již měli her, které jsou postaveny na zachraňování malých potvůrek nebo živočichů. Vzpomeňme jen například slavné Lemmings I a II, ve kterých jste jednotlivým lemmingům přidělovali různé funkce a jediné souhra všech povolání vedla k zdárnému dokončení levelu. Další hrou podobného principu byly Creepers. Ve hře Creepers nešlo o malé hlodavce, kteří by ovládali různá povolání, ale o nezaměstnané housenky, které se koulely a vy jste jim do cesty stavěli různé překážky, aby se dostaly do kotle, kde se z nich vylíhl motýl.

A nyní je zde hra nová, která si z obou her vzala to lepší a ještě přidala něco navíc. Tato nová hra se nejmenuje jinak než Troddlers (to opravdu již něco znamená! -ml-) a je od firmy The Sales Curve, která mimochodem vytvořila i Travníkáře.

O co vlastně ve hře jde? Co je Vaším úkolem? Podobně jako u Lemmings máte dovést určitý počet potvůrek do domečku. Způsob, jakým to musíte udělat, je ale naprosto odlišný od Lemmings a spíše se přibližuje hře Creepers. V Troddlerech neovládáte pohyb na obrazovce pomocí kurzoru, jako tomu bylo u obou zmíněných her, ale sám se zapojujete do hry pomocí velkého Troddlera, kterého ovládáte a s je-



ho pomocí připravujete cestu pro jeho malé a nezkušené bratříčky.

Už těchto několik faktů svědčí o tom, že hra Troddlers vám zajistí zábavu na několik týdnů. A jestliže ještě dodám, že nabízí kromě normálního hracího módu ještě dva další, jakými jsou WAR a TEAM, tak se od počítače nějaký ten pátek neodtrhnete. Na vysvětlení, hra WAR spočívá v tom, že si přivedete domů kamaráda a s ním hrajete a vzájemně si škodíte a zabijíte jeho Troddlere a on vaše. Naproti tomu kouzlo hry TEAM je v tom, že si naopak s kamarádem pomáháte proti neposedným potvůrkám.

Dodáte-li k tomuto všemu skvělou grafiku a ještě o lepší hudbu, tak nezbyváá dodat, že Troddlere jsou vynikající hrou, která si vás určitě na dlouhou dobu získá.

BEAST

TRODDLERS 88	
GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	
+ hra je pro dva hráče a to samo o sobě slibuje skvělou zábavu + hudba + skvělý nápad	
LOGICKÝ RYCHLÍK	
Troddlers	88
Lemmings II	85
Creepers	72
Lemmings	51
Tetris	24

Testováno na: 386/DX 40, 4 MB RAM. Požadavky: 386. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Sales Curve Ltd., 1993. Testoval: Beast



Christoph Kolumbus

Kolumbus je nesporně historicky zajímavá osobnost. Jedni po něm, poněkud nesmyslně, hází kameny a brambory za to, že k nám přivezl tabák a jiní mu blahorečí za rozšíření brambor, neboť teď mají čím házet. Německá firma Software 2000 na něj zase hodila svou novou hru o lodích, objevných výpravách, strategii válčení a obchodu - Christoph Kolumbus.

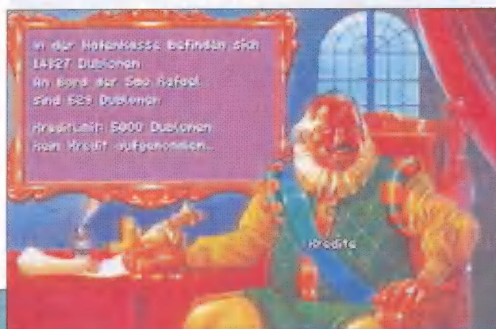
První volba připadne na to, jakou národnost si zvolíte a jakého mořeplavce budete hrát.

Po výběru postavy přejde hra do pohledu na mapu, který tvoří základ celé hry. Máte zde zobrazeny města, ostrovy i pevniny, Vaše expediční armáda a především lodě. Nahoře je lišta, ze které lze vyvolat řadu příkazů. Ovšem příkazy německých, což může radě z nás činit

větší potíže. (Samozřejmě až na ty frajery, co dávali ve škole pozor a pilně se učili němčinu.) Z tohoto menu můžete kromě jiného vstoupit do města, ale pouze v případě, že se v něm nalézá nějaká vaše loď. Objeví se již zmiňovaný obrázek přístavní idylky a Vy můžete nerušeně vybírat z různých možností. Zajdete - li například do banky, můžete sledovat stav svého konta, získat malou půjčku či převést své peníze na loď v přístavu a později je využít na nějaké své kolonii.

V křemě můžete přijmout nové námořníky nebo vojáky, dozvědět se nové informace o nepříteli. Obchodník je velmi důležitou osobou, se kterou se budete setkávat nejčastěji po celou hru. Kromě základních potravin - sucharů a vody - obchoduje se zbožím, které získáte ze svých kolonií jako třeba se zlatem, bavlnou, tabákem, cukrem atd. V přístavu se dále nabízí možnost koupit si novou loď nebo svou starou kocábku opravit. Hra mimo to nabízí možnost rozvoje a v přístavu můžete určit, zda hlavní zdokonalování se má týkat zbraní nebo nových lodí. Tímto jsme si ve zkratce prošli přístav a teď zpátky

na moře. Mimochodem ze všech obrazkových voleb, tedy hospody, banky i přístavu, se odchází prvním tlačítkem. Vyjetí lodí na širé moře a objevovat nové země, které jsou prozatím reprezentovány černými čtverečky, můžete klikáním myši na směr, kterým se chcete vydat nebo pomocí hlavního menu a kliknutím na mapu. Tady je jedna z mála chyb v této jinak docela dobré hře. Když určíte cíl, mezi kterým a Vaší lodí se nalézá pevnina nebo ostrůvek, loď dojede k ostrovu a program nedokáže spočítat cestu tak, aby ho objela. Prostě se zastaví a dělej si se mnou co umíš, člověče. Pevniny, které objevíte, prozkoumáte tak, že přirazíte ke břehu a vyšlete expedi-ci Vašich vojenských jednotek. Kolonii můžete založit jenom tak, že si nějakým způsobem podma-níte vesnici domorodců. Nejednoduší je za-strážit je silou vašich zbraní. Kolonii, kterou zalo-žíte, musíte naplnit alespoň několika lidmi z vaši posádky (dál už se množí sami) a také penězi, které jsou potřeba na výstavbu města či plantá-ží, skladů a dolů. Plantáže a doly dodávají surovi-nu do skladů kolonie, odkud je vaše loď odváží do domovského přístavu na prodej. Za peníze utržené z těchto obchodů koupíte loď děla a ji-né zbraně, které se Vám budou jistě hodit, při střetu s nepřátelskými státy snažícími se urvat



co nejvíc zisku pro sebe. Bitvy jsou další slabou stránkou hry. Odehrávají se pouze ve strategické rovině. Počítáť tedy jen spočíteš šance Vašich lodí proti vybarvení nepříteli a je po všem. Žádná možnost jakkoli zásadně ovlivnit průběh bitvy.

Všechny Vaše akce jednou skončí, protože lodě mají omezený dosah a můžete s nimi posouvat vždy jen o daný počet tahů, tak po tom, co jste vycerpali všechny tahy, předejte opět z hlavního menu hru nepříteli ukončením hracího kola. Příští rok (1 kolo = 1 rok) znovu vytáhnete kotvy a vitr Vás zanesse daleko do cizích zemí s množstvím zlata a drahého kamení. Vyhrát může jen ten, kdo pomlátí nejvic nevinných indiánů a přiveze si od nich co nejvíce bohatství.

Pro případné hráče mám několik postřehů. Když hře porozumíte, čeká Vás poměrně slušná strategie a zábava, obrázky také nejsou špatné. Čtyři melodie, na které jsem během hry narazil, nemohou zakrýt nedostatek zvukových efektů. Chvilí budete hrát, ale nemůžete od hry Ch. Kolumbus čekat mnoho hodin kvalitního napětí jako u starých Civilization.

JKL ■

CHRISTOPH KOLUMBUS

813

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

Kategorie	Procento (ne)
GRAFIKA	10
HUDBA	20
ZVUKOVÉ EFEKTY	30
HRATELNOST	10

+ pěkné obrázky
 + hodně prvků
 - němčina nám nesedí

Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, HD. Požadavky: min. Amiga 500, 1 MB RAM, dop. Amiga 1200, harddisk. Výrobce, rok: Software 2000, 1994. Testoval: JKL





PC

Who Shot Johnny Rock?

Pohyblivé obrázky z třicátých let ožívají. A nejen obrázky.

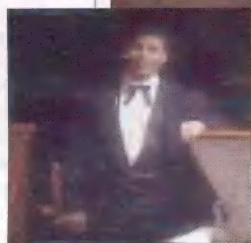
Třicátá léta našeho století, noční město, svěží hudba linoucí se z místního kasina, zakouřené podniky s pochybným osazenstvím, opuštěné garáže a tajné podniky. To vše jsou místa, na která by normální člověk v době, kdy se tento příběh odehrává, nikdy sám a dobrovolně nevstoupil. Zabloudil-li na tato, či jim podobná místa normální člověk, většinou se ven již nedostal jinak, než nohama napřed. Na výše uvedená místa chodila v té době jen ta největší sebranka z města, nebo do těch luxusnějších podniků šéfové těch nejhorších band. Tito lidé, kterým byl zákon jen zbytečně popsáný papír, tak ti se opravdu před ničím nezastavili.

A také v jednom takovém městě se odehrává tento podivuhodný příběh. V tomto story nejde pro změnu o žádné pašování drog, či jiných omamno-povzbudivých prostředků, ale o prodej a nelegální přivlastňování různých starožitných předmětů různé ceny a stáří. Ztrácí se obrazy, ozdobné talíře, vázy a jiné staré předměty závratných cen. Policie je v tomto ohledu bezmocná a neschopná, (jen v této hře) a proto nezbyvá, než najmout tajného agenta, který má ocelové nervy a hlavně přesnou mušku. Hádáte-li, že tímto agentem nebude nikdo jiný než vy, tak nezbyvá, než souhlasit.

Když v roce 1993 firma American Laser Games převedla na osobní počítače řady PC hru Maddog Magree, tak zdaleka netušila, jak bude tato hra úspěšná. Jakmile však American Laser Games zjistila, jak je jejich westernová střelba oblíbená, tak se ihned vrhla na tvorbu dílu dalšího, který je v dnešní době už na světě a budeme o něm psát v některém z dalších čísel. Mezitím, aby neustal zájem o hry této firmy, tak v letošním roce dodali na trh právě hru Who Shot Johnny Rock.

Celá hra je zpracována akčním způsobem ad začátku až po ten úplný konec, ke kterému se dostřílíte, jen s vypětím všech sil. Hru vidíte stejně jako Maddoga z vlastních očí a střílíte (narozdíl od jmenované hry z divokého západu) samopalem na místo pistole. Samopal má oproti pistoli tu výhodu, že ho není třeba po každých šesti ranách nabíjet, ale zas je třeba si po určité době dojet do obchodu pro nový zásobník. (Proč to jen píšu, to je přece jasné?)

Zpracování hry je opět řešeno kompletní digitalizací všech scén. To znamená, že tvůrci hry nejprve natočili na normální film s obyčejnými herci všechny možné fáze a varianty hry, které můžou nastat, a pak to vše zdigitalizovali a uložili na CD do jednoho čtyřsetmegabytového souboru, který společně s několika exe soubory tvoří



celou hru. Počítač pak podle okolností a toho, jak se vám vede pouští různé scény, které na sebe

plynule navazují a tvoří tak vcelku perfektní vizi filmu.

Digitalizovaná grafika je téměř bez chyby, až na to, že v některých scénách barevná paleta klesne hluboko pod padesát barev. Velké barevné plochy, které tímto vzniknou příliš na kráse hře nepřidají, ale v některých jiných sekvencích si naopak na grafiku a na paletu barev stěžovat nemohu.

Je velmi zajímavé, že již v této době jsou hry, které plně podporují CD-ROM mechaniku double speed. Jednou z takových je i hra tato, která má na normální mechanice o mnoho horší rozlišení (a také rychlost, která se blíží k nehratelnosti), než na double speed. Na normální CD-ROM se totiž o trochu zhorší rozlišení, aby se chudák mechanika nerozvařila úplně, ale i při tomto rozlišení jí mnoho k tomuto tepelnému procesu neschází. Zatímco na single speedce si dioda, která signalizuje práci CD-ROMu, neodpočine, tak na double si jen tak spokojeně poblíká.

Zvuky, které jsou samozřejmě také digitalizované, až tak kvalitní nejsou a při plném víru boje občas docela zlobí, ale všem digitalizacím je slušně rozumět, a proto to zas tak až nevádí.

Takže, splňujete-li požadavky, které jsem na začátku vyjmenoval (tj. ocelové nervy a přesná muška), tak vězte, že hra Who Shot Johnny Rock je pro vás šitá jak na míru.

BEAST

WHO SHOT JOHNNY ROCK?

88%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

+ skvělá zábava	A	K	Č	N	Í
+ ucházející digitalizace	Who Shot Johnny Rock?				88
- místy slabší zvuky	Maddog Magree				79
- někdy zhoršená paleta barev	Operation Wolf 1				1

Testováno na: 386 DX/40, 4MB RAM, CD-ROM double speed, SB. Požadavky: 286, mouse, CD-ROM. Existuje na: PC, automaty. Výrobce, rok: American Laser Games, 1994. Testoval: Beast



PC UFO

Hra UFO se může zdát mnoha lidem zpočátku příliš složitá na ovládání, než aby se ji pokusili začít hrát. Herní manuál však tento problém z větší části odstraní, a vše ostatní kolem je jen záležitost rutiny. Rozhodně se vyplatí strávit nad ovládáním hry několik desítek minut, a potom si ale v klidu vychutnávat několika týdenní požitky z hraní této hry. Na začátku hry si vyberete jazyk, ve kterém chcete tuto hru ovládat. Následně si vyberete obtížnost, na které závisí vlastní průběh hry.

Teď už ke hře samotné: Nejprve musíte zvolit místo pro svojí první základnu. Není vhodné volit toto místo na pobřeží, jelikož potom nevyužijete svůj radar naplno, a bude vám zabírat moře, kde stejně UFO ni přistávat nemohou. Po vybrání místa pro základnu (můžete jich mít ale maximálně osm) budete mít základní bázi se dvěma stíhačkami a jedním transportním letounem. Dále budete mít laboratoř a skladiště společně s výrobní halou. Nyní stačí jen najmout vědce a inženýry a pustit se do samotné hry. Zpočátku se Vám UFA nebudou objevovat tak často, a vy budete mít čas je vždy dohnat a sestřelit. Avšak později, když začnou přelétávat UFA větší a rychlejší, nemáte se svými základními prostředky šanci je porazit. Proto musíte hned z počátku začít vynalézat nové věci. Ze začátku Vaši vědci mohou vynalézat laserové zbraně, a různé zabezpečovací zařízení. Ale jakmile zajmete nějakou nepřátelskou loď, tak je vhodné přejít z laserových zbraní na zbraně vetřelců, jelikož jsou o mnoho účinnější. Naopak výhodou laserových zbraní spočívá v tom, že se nemusejí dobíjet, což u plasmatických pušek a pistolí neplatí. U nich navíc musíte vyrábět i zásobníky a výzkum trvá několikanásobně déle. Ze začátku není třeba přistavovat nová zařízení. Snad jen obytnou zónu, jelikož když si najmete tým vědců, a také nějaké inženýry, začnete trpět nedostatkem obytných prostor. Jakmile se objeví na Vašem radaru zpráva o létajícím taliři, musíte vyslat své stíhačky (které jsou z počátku vyzbrojeny raketami pro dlouhý a krátký dostřel) a snažit se dohnat taliř, který se Vám objevil na radaru. Jakmile ho dohoníte, máte několik možností jak zaútočit. Máte na výběr ze tří druhů útoku, až po pronásledování nepřitele. Omezené množství vašeho paliva Vám však nedovolí příliš dlouhý let. V případě pronásledování můžete za taliřem vyslat až čtyři letouny a společně pak zaútočit na sledovaný taliř. Na místo sestřelu potom musíte vyslat transportér, do kterého musíte předtím naložit své vojáky a zbraně. Ze začátku nejsou protivníkovy taliře natolik silné abyste museli kupovat těžkou techniku, ale později se určitě vyplatí abyste si najmuli buď obyčejný tank, nebo tank s raketami. Tím potom můžete vyjízdet jako první a mapovat terén. Výhodou těžké techniky je její větší pohyblivost a lepší kvalita obraných štítů. Později, jakmile vymyslíte laserový tank, či dokonce plasmatický (který může dokonce létat), doporučuji si oba brát s sebou. Z počátku Vám UFO ni nebudou dělat vážnější problémy, ale později ve vyšší fázi hry nastanou problémy s tím, že UFO ni Vám budou přepadat základny, budou terorizovat místní obyvatele a přepadat města a dokonce si můžou na Zemi založit vlastní stanici. Tu musíte okamžitě dobýt, jelikož v případě, že tak neuděláte, ztratíte značnou částku peněz od státu, na území kterého se tato základna nachází. Také je důležité nechávat vždy minimálně



4 vojáky na své základně, těžkou techniku nevyjímaje. Tanky mají také jednu z výhod v tom, že na ně nemůže nepřítel zaútočit psychickou silou a tak je ovládat či vyřadit z boje. Tím se dostáváme k dalšímu problému ve hře. Nepřítel postupně může získat kontrolu nad vašimi vojáky. Tomuto můžete zabránit teprve tím, že začnete vymýšlet laboratoře pro výzkum psychické energie (PSI) a následně vyrobíte i pokusnou laboratoř, ve které můžete své vojáky nechat jeden měsíc zdokonalovat v tomto umění. Posléze budou Vaši vojáci odolní proti zmámení nepřitelem, a pomoci určité zbraně dokáží nepřitele sami zmámit. A teď už k vlastní akci. Jakmile Váš transportér přistane na místě sestřelu, nabízí se Vám možnost vybavit své vojáky určitými zbraněmi a některé zbraně nechat na palubě. U plasmatických pušek se nevyplatí brát si s sebou více zbraní než je členů posádky, jelikož za každou zbraň ztrácíte zásobník, který musíte potom těžce vyrábět (což se samozřejmě nevyplatí). Z počátku budete mít velký nedostatek surovin na výrobu nepřátelských zbraní a jejich zásobníku a v tomto případě jsou dobré zbraně pozemské, jako je např. laserová puška nebo těžký laser. Výhodou těchto zbraní je to, že k nim nepatří žádné zásobníky (dobíjejí se pouze energií). Při zabiti nepřitele zůstávají na jeho místě všechny věci co měl na sobě, a proto se můžete během boje ozbrojovat právě na zabitém nepříteli. Ve hře se také stává, že nepřitele jenom ochromíte, a potom máte několik možností, co s ním udělat. Buď k němu můžete přijít a pomoci mediktu ho znovu obžít, což není výhodné, jelikož nepřítel potom na vás začne v příštím kole pálit. Nebo ho můžete nechat tak jak je, a na konci budete mít jednoho živého zajatce, kterého můžete zkoumat ve své výzkumné laboratoři (kterou ale musíte nejprve vymyslet a poté taky postavit). Živě zajatce můžete také chytat pomocí přístroje Stun Rod, který vetřelce ochromí elektrickým prou-

dem. Doporučuji ale důkladné přečtení popisu nepřitele vždy po prozkoumání mrtvých nepřátel vašimi vědci. Po dobytí sestřeleného taliře nastává vyhodnocení ve kterém je vám sdělena vaše úspěšnost a počet zabitých či zajatých nepřátel, a množství nalezených mimozemských artefaktů. Toto se vždy liší od velikosti taliře a od jeho poškození. Taliře není nutno vždy sestřelovat, jelikož občas sami přistanou na zemi a chystají se k vyloštění. Přiletíte-li na takové místo přistání, naleznete nepoškozené UFO i s celou jeho posádkou, avšak necháte-li takto přistávat více taliřů, stane se potom, že si mimozemšťané založí na Zemi vlastní základnu, která se velice těžko dobývá. Po úspěšném dokončení samotné akce se vracíte opět na základnu a tam můžete nalezenné věci zkoumat či prodávat. Po přivezení živých zajatců na základnu, a v případě že máte již postavenou výzkumnou laboratoř pro mimozemšťany, můžete začít s výzkumem psychiky vetřelců. Jestliže jste zajali také velitele ufa (musí to ale být jeden z velkých taliřů), můžete se od něj posléze dozvědět místo tajné základny mimozemšťanů, která se ale nenachází na Zemi. Také potřebujete prozkoumat nepřátelskou technologii natolik, abyste mohli začít vyrábět bojové skafandry pro vaše vojáky, nové stíhací letouny (stejně dobré jako má nepřítel), lepší zbraně a techniku. Po zjištění polohy nepřátelské základny a po výrobě letounu Avenger budete schopni napadnout nepřátelskou základnu. Ta je ale velmi dobře chráněna a je na ní několik desítek mimozemšťanů s různými psychickými schopnostmi. Proto bude nejlepší nejdříve zlepšit u svých vojáků jejich psychické vlastnosti. Bude se si moci postavit laboratoř zabývající se tímto speciálním výcvikem, a po měsíci tréninku se vaši vojáci budou moci utkat s protivníkem. Je dobré si na poslední misi vzít dostatek zbraní a těžké techniky. Nepřítel se bude snažit vše vojáky psychicky napadnout, ale u tanků se mu to určitě nepodaří. V strategické části hry se můžete dívat na mapu Země a na rozmístění vašich základen, nebo sledovat přelety nepřátelských letounů. Další částí je činnost na vašich základnách, jako je nákup, prodej a přesuny materiálu, výzkumná činnost, výroba, přehled výdajů, vlastností a výzbroj vašich vojáků a vybavení letounů. Můžete zde také přistavovat nové budovy, nebo bourat staré. Důležité je taky dbát na dobrou obranyschopnost vaší základny. Postavit si zde můžete nejprve raketovou obranu, ale později můžete přistavět i laserovou nebo plasmatickou. Nepostradatelný je také energetický štít, který

CO ZNAMENAJÍ IKONKY?



Pohyb objektu o úroveň výše

Pohyb objektu o úroveň níže

Pohyb obrazu o úroveň výše

Pohyb obrazu o úroveň níže

Mapa

Zakleknutí/vstyk

Osobní vybavení



Centrování na postavu



Přesun mezi vojáky (opakovaný)



Přesun mezi vojáky (v jednom směru)



Úroveň terénu



Nastavení rychlosti ukládání hry



Konec kola



Odlet z mise



Obsah levé ruky

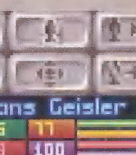


Zálohování pohybů do soupeřova kola

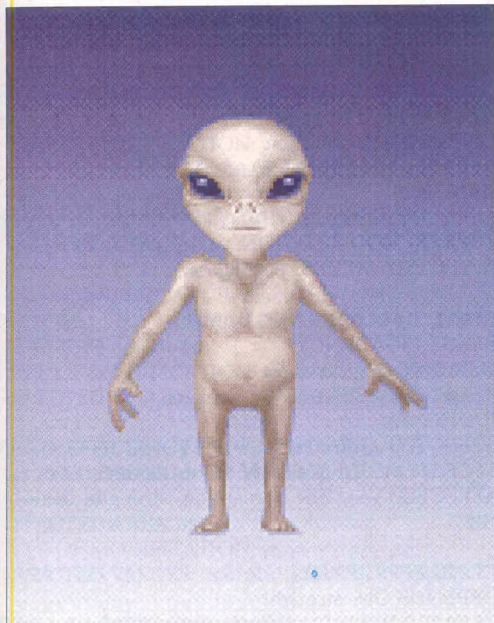


Hodnota

Informativní display (počet časových jednotek, energie, zdraví, morálka)



Obsah pravé ruky



■ AMIGA

Perihelion: kouzla

Mám tu pro vás lahůdku v podobě kouzel k Perihelionu. Předem upozorňuji, že k vyhrání nejsou třeba. Ale zas na druhé straně oživí monotónnost soubojů, kdy jen používáte nunchaku či něco podobného. Vše jsem úmyslně nechal v angličtině, protože jednak toho zde k překládání moc není a český překlad by vám ani moc nepomohl, protože když zanalyzujete určité kouzlo, tak se vám objeví tyto informace a také v angličtině, takže byste v tom měli akorát tak pěkně hokej. Vše nejlépe pochopíte, až jednotlivá kouzla vyzkoušíte. Všechna kouzla nejsou přístupna jenom psionikům, některá jsou speciálně pro jiná povolání. Množství psienergie závisí hlavně na vlastnosti concentration, takže snažte se ji mít u vašich "kouzelníků" co nejvyšší. K tabulce myslím není co vysvětlovat, a proto nezbývá než se znovu ponorit do skvělé perihelionovské pařby.

SPELL 1. SOLAR CORANA

SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .morale
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .morale

BLAST: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .morale
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 12
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .morale

CONE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .morale
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 8
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .morale
RING: EFFICIENCY **DEPENDS ON:** .morale
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 0
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .morale

TUNNEL: EFFICIENCY **DEPENDS ON:** .morale
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .morale

SPELL 2. NAPALM ERUPTION

BLAST: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 12
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .vitality, .perception

RING: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 0
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .vitality, .perception

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .vitality, .perception

FIELD: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 16
AFFECTED AREA: 5x5
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .vitality, .perception

SPELL 3. GLOWING PLASMA

SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength, .perception, .vitality

SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength, .perception, .vitality

BLAST: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 12
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength, .perception, .vitality

CONE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 8
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength, .perception, .vitality

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength, .perception, .vitality

STORM: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 14
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength, .perception, .vitality

FIELD: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 16
AFFECTED AREA: 5x5
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength, .perception, .vitality

obklopuje celou základnu. (Při napadení vaší základny mimozemšťany a neúspěšném zásahu vaší obranné techniky se děj odehrává přímo ve vámi postaveném komplexu budov.) V tabulce příjmů můžete sledovat, kolik peněz vám jednotlivé státy poskytují. Z toho poznáte, jaké státy jsou s vaší činností spokojené a jaké ne. (Z toho pak dokážete vyvodit, do kterých míst by bylo nejlepší umístit novou základnu, nebo nad která místa vyslat hlídkující letouny.) Dále je zde možnost znázornění veškeré činnosti na grafech. Zde se můžete kouknout na množství údajů, ať už o vás, nebo o ufozech.

Několik rad na závěr: Při každé misi musíte zajmout či zabít všechny mimozemšťany. Pouze míše poslední se od ostatních trochu liší. Zde musíte totiž zničit jenom nepřátelský mozek, a tak není nutné zabít všechny mimozemšťany. Nechávejte si pro své vojáky v záloze několik časových jednotek. Ty mohou potom využít v nepřítelově tahu a zaútočit na něj sami. Pokuste se zaujmout se svým vojákem výhodné postavení vůči nepříteli, vždy se snažte být v krytu. I pouhým pokleknutím znesnadňujete nepříteli palbu. Na výsadky si s sebou berte kouřové a ruční granáty. U obou typů se dá načasovat rozbuška a vy tak můžete zaútočit na místo v jehož dosahu již není žádný váš voják. Kouřové granáty používejte zvláště v denních misích a snažte se nejprve zahalit svůj letoun do spásné mlhy. Na jednodušší mise si berte minimum vojáků. Rychleji získají vyšší hodnotu a tím se jim zlepši jejich vlastnosti. Během boje pohybujte všemi vojáky. Nejsou-li v každém kole v pohybu, začne jejich morálka pomalu klesat a stanou se snadnými terči psychických útoků nepřátel. Chodte vždy se dvěma vojáky blízko sebe. V případě zranění jednoho z nich mu může ten druhý přispěchat na pomoc. Poslouchejte tatínka a maminku na každém kroku. (Většinou to s vámi myslí dobře.) Pokuste se co nejlépe postavit obranu svých základen a mějte na nich vždy několik vojáků. Peníze si můžete vydělat prodejem nalezených nebo vyrobených věcí. Jelikož se ve hře pravidelně střídá den s nocí, je vhodné brát si s sebou na noční akce osvětlovací kapsle. Mějte jich vždy dostatečnou zásobu ve svém letounu. Nemáte-li náladu na akční část hry, sestřelujte ufa nad vodní hladinou. Po talíři pak nezůstane žádná stopa. Nezapomeňte, že jde pouze o hru a vy musíte také jít a spát. A to je asi opravdu konec toho, co jsem vám chtěl tímto článkem sdělit. Lovu Zdar a možná se sejdeme nad hrou UFO II. (A prosím vás, nelovte nám mimozemšťany - redaktory Excaliburu, ti jsou chráněni. -ml-) **JEREMY**

SPELL 4. BLACK FROST

SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .stamina

CONE: EFFICIENCY DEPENDS
ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 8
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .stamina

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .stamina

SPELL 5. CHILLY VAPOUR

SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .vitality
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .dexterity

RING: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .vitality
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 0
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .dexterity

STORM: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .vitality
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 14
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .dexterity

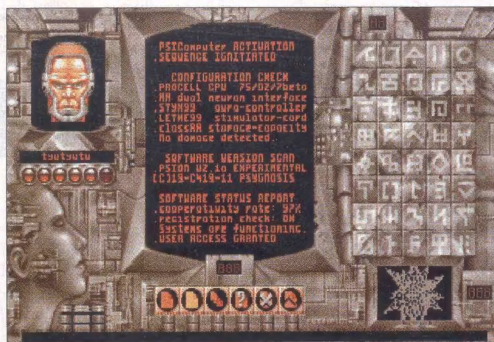
FIELD: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .vitality
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 16
AFFECTED AREA: 5x5
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .dexterity

SPELL 6. WHIRRING MORAINÉ

BLAST: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 12
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .morale, .vitality, .speed

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .morale, .vitality, .speed

FIELD: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 16
AFFECTED AREA: 5x5



SEZNAM KOUZEL

Spell 01 : 17, 18	Spell 17 : 15, 19, 26
Spell 02 : 18, 31, 32	Spell 18 : 10, 16, 22, 28
Spell 03 : 03, 08, 13, 31	Spell 19 : 07, 14
Spell 04 : 24, 32	Spell 20 : 15, 37, 38
Spell 05 : 26, 30, 36	Spell 21 : 03, 04, 24, 03
Spell 06 : 04, 10, 25, 40	Spell 22 : 17, 19
Spell 07 : 09, 28	
Spell 08 : 23, 29, 35	Tabulka
Spell 09 : 01, 02, 04, 40	01 09 17 25 33
Spell 10 : 26, 30	02 10 18 26 34
Spell 11 : 14, 20, 33	03 11 19 27 35
Spell 12 : 11, 21, 25, 40	04 12 20 28 36
Spell 13 : 31, 40	05 13 21 29 37
Spell 14 : 10, 26, 34	06 14 22 30 38
Spell 15 : 08, 19, 36, 38	07 15 23 31 39
Spell 16 : 10, 22	08 16 24 32 40

TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .morale, .vitality, .speed

SPELL 7. ALTERED GRAVITY

RING: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .intelligence
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 0
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .intelligence
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength

FIELD: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .intelligence
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 16
AFFECTED AREA: 5x5
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength

SPELL 8. FORCE DEFLECTION

SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .speed

BLAST: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 12 AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .speed

CONE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .pressure

RANGE: 8 AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .speed

RING: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 0
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .speed

SPELL 9. FULMINATING DAMP

BLAST: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 12
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .strength, .dexterity

CONE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 8
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .strength, .dexterity

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .strength, .dexterity

STORM: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 14 AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .strength, .dexterity

SPELL 10. STATIC CHARGE

SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .6th sense
RELATED RESISTANCE: .electricity
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .intelligence

RING: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .6th sense
RELATED RESISTANCE: .electricity
RANGE: 0 AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .intelligence

SPELL 11. ELECTRIC SHOCK

BLAST: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .electricity
RANGE: 12
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .dexterity, .speed

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .electricity
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .dexterity, .speed

STORM: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .stamina
 RELATED RESISTANCE: .electricity
 RANGE: 14
 AFFECTED AREA: 3x3
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .dexterity, .speed

SPELL 12. BRUSH DISCHARGE

RING: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .perception
 RELATED RESISTANCE: .electricity
 RANGE: 0
 AFFECTED AREA: 3x3
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .morale, .stamina, .dexterity

FIELD: EFFICIENCY DEPENDS ON: .perception
 RELATED RESISTANCE: .electricity
 RANGE: 16
 AFFECTED AREA: 5x5
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .morale, .stamina, .dexterity

SPELL 13. INFRA RESONANCE

SPHERE: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .perception
 RELATED RESISTANCE: .extreme sound
 RANGE: 2
 AFFECTED AREA: 1x1
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .concentration

TUNNEL: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .perception
 RELATED RESISTANCE: .extreme sound
 RANGE: 40
 AFFECTED AREA: Tunnel
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .concentration

STORM: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .perception
 RELATED RESISTANCE: .extreme sound
 RANGE: 14
 AFFECTED AREA: 3x3
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .concentration

SPELL 14. MIDTURBULENCY

RING: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .6th sense
 RELATED RESISTANCE: .extreme sound
 RANGE: 0
 AFFECTED AREA: 3x3
 TYPE OF MODIFICATION: value incremative
 AFFECTED VALUES: .perception, .concentration

FIELD: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .6th sense
 RELATED RESISTANCE: .extreme sound
 RANGE: 16
 AFFECTED AREA: 5x5
 TYPE OF MODIFICATION: value incremative
 AFFECTED VALUES: .perception, .concentration

SPELL 15. SONIC BOOM

BLAST: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .strength
 RELATED RESISTANCE: .extreme sound
 RANGE: 12
 AFFECTED AREA: 1x1
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .intelligence, .perception, .morale

CONE: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .strength
 RELATED RESISTANCE: .extreme sound
 RANGE: 8

AFFECTED AREA: 1x1
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .intelligence, .perception, .morale

TUNNEL: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .strength
 RELATED RESISTANCE: .extreme sound
 RANGE: 40
 AFFECTED AREA: Tunnel
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .intelligence, .perception, .morale

SPELL 16. SHADED SPECTRUM

SPHERE: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .intelligence
 RELATED RESISTANCE: .extreme light
 RANGE: 2
 AFFECTED AREA: 1x1
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .perception

TUNNEL: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .intelligence
 RELATED RESISTANCE: .extreme light
 RANGE: 40
 AFFECTED AREA: Tunnel
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .perception

FIELD: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .intelligence
 RELATED RESISTANCE: .extreme light
 RANGE: 16
 AFFECTED AREA: 5x5
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .perception

SPELL 17. DIFFUSED GLARE

SPHERE: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .concentration
 RELATED RESISTANCE: .extreme light
 RANGE: 2
 AFFECTED AREA: 1x1
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .perception, .6th sense

CONE: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .concentration
 RESISTANCE: .extreme light
 RANGE: 8
 AFFECTED AREA: 1x1
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .perception, .6th sense

SPELL 18. LIQUID LIGHT

RING: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .intelligence
 RELATED RESISTANCE: .extreme light
 RANGE: 0
 AFFECTED AREA: 3x3
 TYPE OF MODIFICATION: value incremative
 AFFECTED VALUES: .6th sense, .strength, .speed

TUNNEL: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .intelligence
 RELATED RESISTANCE: .extreme light
 RANGE: 40
 AFFECTED AREA: Tunnel
 TYPE OF MODIFICATION: value incremative
 AFFECTED VALUES: .6th sense, .strength, .speed

STORM: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .intelligence
 RELATED RESISTANCE: .extreme light
 RANGE: 14
 AFFECTED AREA: 3x3
 TYPE OF MODIFICATION: value incremative
 AFFECTED VALUES: .6th sense, .strength, .speed

SPELL 19. RADIANT POWDER

RING: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .6th sense
 RELATED RESISTANCE: .radiation
 RANGE: 0
 AFFECTED AREA: 3x3
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .speed

FIELD: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .6th sense
 RELATED RESISTANCE: .radiation
 RANGE: 16
 AFFECTED AREA: 5x5
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .speed

SPELL 20. BETA SPREADPOINT

SPHERE: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .perception
 RELATED RESISTANCE: .radiation
 RANGE: 2
 AFFECTED AREA: 1x1
 TYPE OF MODIFICATION: value incremative
 AFFECTED VALUES: .stamina, .perception

CONE: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .perception
 RELATED RESISTANCE: .radiation
 RANGE: 8
 AFFECTED AREA: 1x1
 TYPE OF MODIFICATION: value incremative
 AFFECTED VALUES: .stamina, .perception

SPELL 21. URANIUM WARP

RING: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .vitality
 RELATED RESISTANCE: .radiation
 RANGE: 0
 AFFECTED AREA: 3x3
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .6th sense, .stamina, .concentration

TUNNEL: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .vitality
 RELATED RESISTANCE: .radiation
 RANGE: 40
 AFFECTED AREA: Tunnel
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .6th sense, .stamina, .concentration

STORM: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .vitality
 RELATED RESISTANCE: .radiation
 RANGE: 14
 AFFECTED AREA: 3x3
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .6th sense, .stamina, .concentration

SPELL 22. HORMONAL SPRAY

SPHERE: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .vitality
 RELATED RESISTANCE: .organic materials
 RANGE: 2
 AFFECTED AREA: 1x1
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .stamina

STORM: EFFICIENCY
 DEPENDS ON: .vitality
 RELATED RESISTANCE: .organic materials
 RANGE: 14
 AFFECTED AREA: 3x3
 TYPE OF MODIFICATION: value decremative
 AFFECTED VALUES: .stamina

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.

ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Nekázanka 6
Praha 1
tel.: (02) 24229877
fax: (02) 24228629

AA-ČIPY

16.7 MILIONŮ BAREV

OS 3.0
MULTITASKING

PCMCIA
MEMORY CARD INTERFACE

**SV 206 PC SPEED
RAIDER**
Analogový joystick se
dvěma mikrospláči.
Cena 515,- Kč.

SV 120 Junior Stick
Dvě tlačítka.
Kovové kontakty.
Cena 159,- Kč.

Amiga 1200
Nejprodávanejší domácí
počítač. Motorola MC
68EC020/14 MHz, RAM 2
MB, TV modulátor...

SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrospláči.
Dva spínače na střelbu.
Cena 419,- Kč.

AMIGA CD32
Skvělé hry na CD
mohou být nyní
dostupné i pro vás.

**SV 202 M6
PC XT/AT**
Světově
úspěšný
analogový
joystick
pro PC.
Cena
380,- Kč.

SV 131 Superstar
Populární povrchová
úprava z robustního
acrylu.
Cena 431,- Kč.

VESTAVĚNÝ HARDDISK
PŘÍDAVEK

**SV 125
Superboard**
Pro simulátory. Deset
mikrospláči.
Digitální stopky.
Cena 520,- Kč.

**SV 207 PC SPEED
RAIDER PLUS**
Analogový joystick se
dvěma mikrospláči.
Cena 690,- Kč.

Joyplus


Datalux

SV 510 Datalux
Box pro 80 disket 3,5".
Cena 220,- Kč.

**SV 707
Datalux
Mouse-Pad**
Elegantní
podložka.
Cena 65,- Kč.

**SV 713 Datalux-
Maus**
Pro Amigu. Průhledná
povrchová úprava
z acrylu.
Cena 649,- Kč.

Výhradní distributor uvedených firem.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joysticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI.
Záruční i pozáruční servis zajištěn firmou MW SERVICE.

Dodáváme kompletní sortiment firmy  Commodore
C64, A500, A600, A1200, A4000
Autorizovaný distributor firmy Apple Computer
Uvedené ceny včetně DPH.

